PS · PS2 · DC · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 9. SZÁM
2002 SZEPTEMBER

629,- FT

576 KONZOL



JET SET RÁDIÓ BUDAPEST

ECTS 2002 · DELTA FORCE UW · GUNGRAVE · NEED FOR SPEED HP 2 · ENCLAVE

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLT!

AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ

ÁRKÁD

ÜZLETKÖZPONTBAN

ALULJÁRÓ SZINT

TELEFON: 434-8076



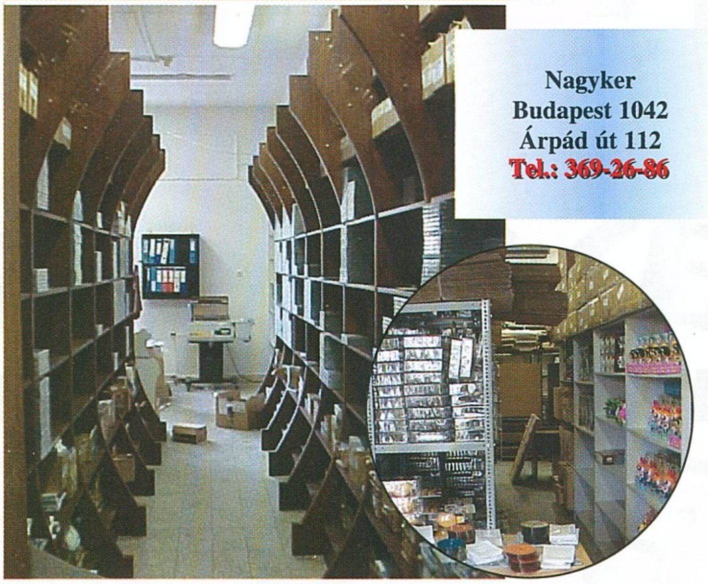
AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO 64 · PC CD ROM · NINTENDO GAMECUBE · COLOR GAME BOY · XBOX · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76



Nagyker
Budapest 1042
Árpád út 112
Tel.: 369-26-86



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

TARTALOM

AKTuális 53

Egy hét Olaszországban a tengerparton tökéletesen elég ahhoz, hogy a főszerkesztő rommá pörkölje magát a tűző napon és meglepve tapasztalja, hogy vannak még olyan idióta turistái a világnak, akik képesek beszopni a Magyarországon már évek óta lefutott “Itt a piros, hol a piros?” nevű totálkamu “játékot”.

Ha ezek után ráadásnak jön még egy hét Horvátország, ahol a főszerkesztő megtapasztalja a kristálytiszta tenger nyújtotta gyönyöröket plusz kipróbálja az öklömnyi sínkavicsokon fekvés és járás kínját, nos, akkor elmondható, hogy tartalmas volt a nyár!

Mivel a napozás alapvetően uncsi dolog, a főszerkesztő elkezd agyalni, mivel is lehetne újságját sokkal jobbá és szebbé tenni. A “szebbé” az egyszerűbb kérdés… Némi design-váltást kell eszközölni, úgy, hogy az ne menjen a régi, jól bevált és az olvasók nagy része által is közkedvelt (és igényelt!) “színes” forma rovására.

Megtettük, gondolom már észrevettétek. Néhány apróság, de kecsesebb lett tőlük a Konzol, az biztos! Mivel mi jelenleg nem akarunk beállni a “fehér” számítógépes magazinok közé, megpróbáltunk valami egészséges középutat találni. Tördelőnk és egyben segéddesignerem, Renáta újult erőre kapva vetette magát a melóba, ennek meg is lett az eredménye, szebbek lettek az oldalak, mint eddig bármikor!

De mi legyen a belső tartalommal? Az újságírói gárda párját ritkítja, ez nem vitás. Némi vérfrissítés azért nem árt, így került a csapatba egyelőre “gyakornoki” szinten SiD és Credo. A régi arcok is kipihenték végre magukat, jöttek is a cikkek időre, ahogy az a “nagykönyvben” meg van írva…

Itt van továbbá ez a “multiplatform” kérdés. Kezdett elegünk lenni abból, hogy 1-1 játék az idő múlásával minden egyes sikerkonzolra kijön, mi meg minden alkalommal külön-külön tesztelhetjük őket. Ezért úgy döntöttünk, ezentúl egy adott játékot “rendesen” csak egy gépre mutatunk be, ezután a további verziók már csak maximum 1/2 oldalon, de inkább csak a Leltárban kapnak majd helyet. (Kivételt képez az az eset, ha a változatok gyökeresen eltérnek egymástól.)

Végül jöjjön a legfontosabb változás: az ÉRTÉKELÉS megreformálása. Sok, túl sok program kapott érdemeinél magasabb pontszámot – ez így utólag visszanézve elég bosszantó és hiteltelen. Egyszerűen megérdemlik a sok-sok szemetet és “eldobható, egyszer fogyasztható” játékot gyártó kiadók, hogy szépen lehúzzuk programjaikat!

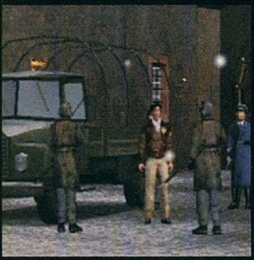
Szeptembertől tehát “új értékszámítás” kezdődik a Konzol életében! Az 5 pont a 10-es skálán ezentúl TÉNYLEG a “középszerűt” fogja jelenteni, azt a játékot, amit nyugodtan meg lehet ugyan venni, de túl nagy durranást nem szabad tőle várni. A 6-7 pontos stuffok alkotják majd a jobb, “akár több hétig is érdekes” kategóriát, efölé pedig már csak az “legalább egy hónapig nyomtam” anyagok és az átütő sikerek kerülnek majd. A 3-4 pontos cuccok leginkább a “csak rajongóknak” kategóriát jelentik, ezalatt pedig mindenki csak a saját felelősségére próbálkozzon! :)

Ennek tükrében korábbi pontszámaink és a mostaniak között őrült eltérések lehetnek. Kérjük, hogy ez ne zavarjon meg senkit!

Martin


Planet of the Apes

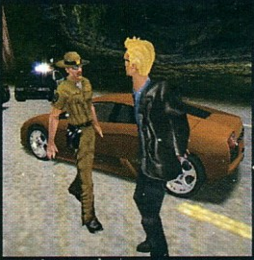

Delta Force Urban Warfare


Prisoner of War

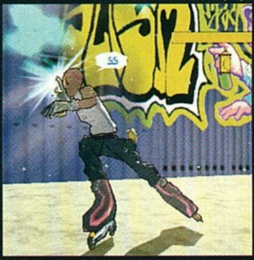

The Thing


Circus Maximus

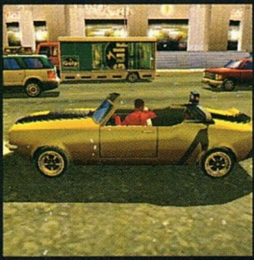

Dino Stalker


NFS HP2


Hunter


Jet Set Radio Future


Dead to Rights


Crazy Taxi 3

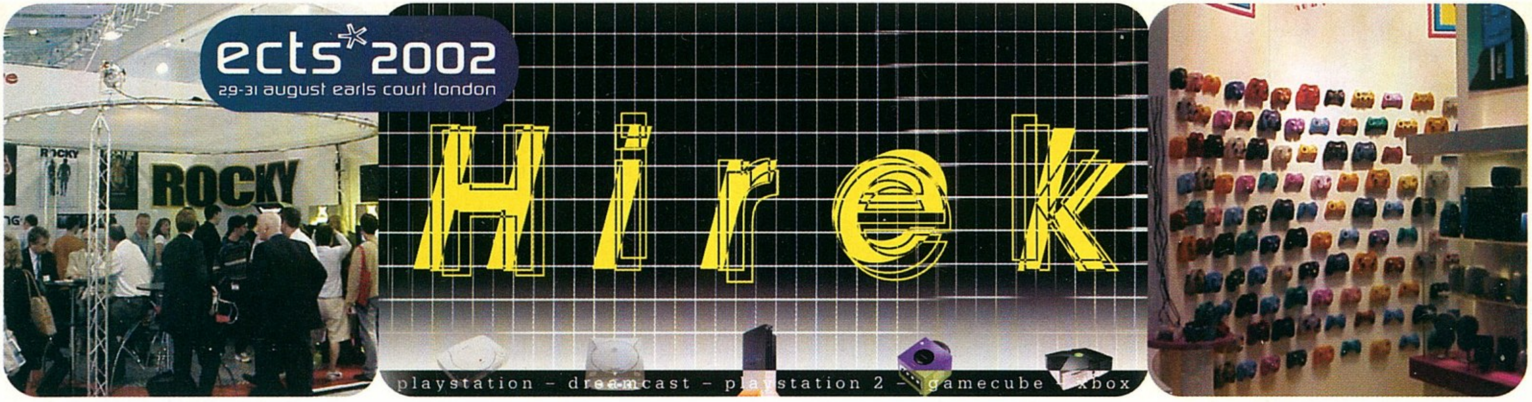

Lost Kingdoms

ISSN 1417-8296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Jet Set Radio Future (Xbox)



ECTS 2002

A tavalyi ECTS után joggal csóválta a fejét a szakma színe-java: hát ez lett a néhai mega-show-ból, a számítógépes és videojátékok rangos európai seregszemléjéből; a fejlesztők, játékkiadó cégek és média szakemberek (meg úgy egyébként mindenki, akinek a "game-bizniszhez" minimális köze is van) kötelező pofavizitjéből? Idáig sikerült süllyeszteni ezt a valaha legendás rendezvényt, amit fénykorában évente KÉTSZER is megrendeztek és olyan sűrű volt a programja, hogy három teljes álló napig csak rohangált mindenki, mint a mérgezett egér...

Amerikában él és virul az E3, tömegek zarándokolnak el Los Angelesbe a világ minden tájáról, akár több ezer kilométert nem ritkán 11 órát is utazva. A nagy cégek dollár-százezreket fizetnek egy-egy jobb stand-helyért, és egymást túlharsogva hirdetik játékaikat.

Emlékszem, néhány évvel ezelőtt még izzadó tenyérrel léptünk be Zolee-val, az 576 KByte akkori – mára már legendává vált - főszerkesztőjével az ECTS épületébe és az első nap végére egymás szavába vágva próbáltuk megosztani élményeinket a londoni Soho egyik füstös kocsmájában, gyönyörű Budweiser söröcskéket markolászva. Csodálkozva bámultuk a Virgin nyálkáshártyás alien-bázisát, melynek töksötét "beleiben" régi barátokként köszöntöttük a híres "virgines" PR manager párost és megilletődve süllyesztettük táskáink mélyére az extra ajándék pólókat és demó CD-ket. Ámulva néztük az Ocean Epic című, Amigás űrhajós játékát, a US Gold platform-stuffjait, a Microproose szimulátorait. Tülekedtünk a Sony Playstation bulijának bejáratánál és küzdöttünk, hogy valami csoda folytán szerezzünk egyet a Nintendo média-csomagjaiból. Az olyan – manapság vezető pozíciójú – cégek, mint az Ubi Soft vagy az Infogrames még csak második vonalbeli titánok voltak...

Sajnos az évek múlásával a legendák megszűntek létezni. Nincs már Ocean, US Gold, a Virgin is csak vergődik. Az ECTS egyre csak vesztett presztízséből. Jött a tavalyi év, az ECTS elköltözött London kikötőnegyedébe, egy új helyszínre, ami senkinek sem tetszett igazán. Az igazi hidegzuhany a show-n érte a "nagyérdeműt": nem voltak ott a nagy cégek, sőt, a kis cégek sem; német, lengyel, orosz és koreai fejlesztők, zöldfülű "trónkövetelők" töltötték meg a termet. Néhányan már temették az ECTS-t.

Aztán az idén az ECTS rendezőszerve nagy levegőt vett, és úgy döntött, nem engedi veszni a bulit. Visszatették a helyszínt Nyugat-London egyik belső kerületébe, a 11 millió fontért felújított Earls Court épületébe. Hosszas tárgyalások után visszacsalogattak olyan nagy neveket, mint az EA, Activision, Acclaim, Infogrames, Konami, Eidos, Capcom, Midway, THQ, Ubi Soft, Rage és óriási meglepetésként a Sony, aki egy teljesen egyedülálló Playstation Experience show-val állt elő, ahol a közeljövő ÖSSZES PS-PS2 játéka kipróbálható volt.

Jó volt, tetszett, és kifejezetten örülünk neki, hogy az ECTS kezdi visszanyerni régi erejét. Reménykedünk benne, hogy 1-2 év múlva ugyanolyan jó buli lesz ez is, mint annak idején, az "aranykorban" volt! Mi ott leszünk!

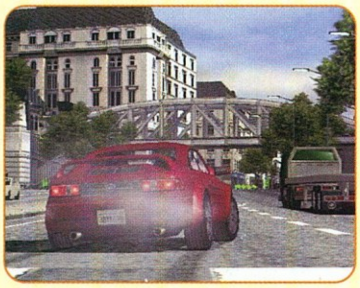
ACTIVISION

A cég az ECTS előtt egy nappal rendezett zártkörű bulit, amire egyéb elfoglaltságaink miatt nem tudtunk elmenni. Végeredményben ugyanazt hozták (sok-sok sportjáték), mint az E3-ra, kémeink szerint a Tenchu 3 (PS2) aratta a legnagyobb sikert.

ACCLAIM

Az Acclaim igen komolyan nyomult a shown, több ígéretes játékot is szemrevételezhettünk náluk. Elsőként rögtön itt van a **Vexx** (PS2, Xbox, GC): alapjában véve platformer, de szakít a szokásos "tündibündi karakterek rohangásznak a tündbündi pályákon, tündibündi ellenfeleket lecsapkodva" – mentalitással, és sokkal sötétebbre veszi a figurát. A főhős Vexx speciális képességeit az általa viselt kesztyűk adják, és bizony kőkemény kombókat nyomat a rosszarcú ellenfeleire (főgonosz: Dark Yabu!). A játékot több mint két éve fejlesztik, és az Acclaim nem titkolt szándéka, hogy megreformálja vele a mostanság kissé ellaposodott platform-műfajt. A száguldás szerelmesei a **Burnout 2: Point of Impact**-et (PS2, Xbox, GC) kapják. A folytatás még mindig a kőkemény száguldásról, és nem utolsósorban a látványos karambolokról szól – a játék trailerében úgy szállnak el az autók, mint a győzelmi zászló. A Renderware-technológia felsőbbrendűségét hirdető autós őrület októberben érkezik (PS2) a többi platform (Xbox, GC) szorosan követi (2002 ősz). A Dave Mirra BMX XXX (PS2, Xbox, GC, GBA) az extrém-sport őrületet lovagolja meg, csak ezúttal kisée durvább formában. A cím mögött található XXX bizony szigorúan felnőtteknek szóló tartalmat takar: az utcán kedves kutyusok szerelmeskednek (finom voltam), ravasz gyerkőcök könnyítnek magukon a medencék szélénél, vagy az utcán flangáló prostituált néník idegesítenek minket egy-egy "You suck harder than I do!" beszólással (ez utóbbit engedelmetekkel nem fordítom le :). Amúgy továbbra is az extrém sportoláson van a hangsúly, a fejlesztők szerint a korábbi Dave Mirra játékok és a nagyszerű Agressive Inline keverékére számíthatunk. Az ECTS után jött a hír, hogy az Acclaim átgondolta a dolgot, és valószínűleg kiveszik Mirra nevét a címből (meg tudjuk érteni). A **Turok: Evolution** (PS2, Xbox, GC, GBA – az Acclaimes fiúk a multiplatform evangelistái) az anno









N64-en indult sorozat előzményeit meséli el. Hősünk (Tal'Set) éppen nemezisével (a nagyon gonosz Tobius Bruckner kapitánnyal) készül leszámolni, mikor is egy szerencsétlen véletlen következtében hirtelen a Lost Lands nevezetű világban találja magát. A küzdelem itt is folytatódik, méghozzá a (szintén nagyon gonosz) Tyrannus ellen, aki egy új hadvezér segítségével (igen: Tobius kapitány az) hoz romlást az Elveszett Világ békés népeire. Az új Turok nagyon pofásan néz ki, a hagyományokhoz híven rengeteg fegyvert és ellenfelet vonultat fel – a kérdés már csak az, hogy hozni tudja-e az előző részek hangulatát. Ezt hamarosan megtudjuk, mert a játék pont ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének napján (szeptember 1) jelent meg – az Acclaim marketingesei szerint ez a napot ezentúl "Turok Bloody Sunday"-ként fogjuk emlegetni.

CAPCOM

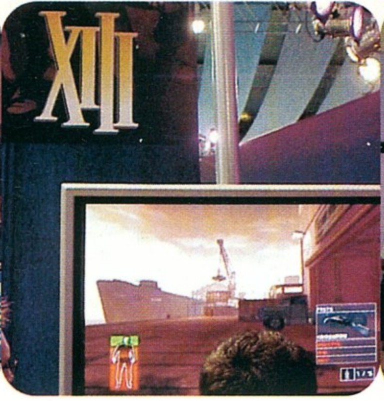
Capcom = zárt ajtók (persze mi azért bejutottunk, hála' japán kontaktunknak!) A cég kínálatának zászlóshajója az **Auto Modellista** (PS2) volt. A játék ugyan már túl van a japáni debütjén, de a jó öreg Európában még bizony várnunk kel rá egy darabig – errefelé novemberben lesz megvásárolható. A játék már az E3-on is jónak tűnt, és a véleményünk az ECTS-en prezentált verzió után sem változott: stílusos cel-shaded grafika, rajzfilm-érzés ezerrel, stabil képfrissítés valahol 60 fps környékén, és nem utolsósorban könnyű kezelhetőség (ergo senki se várjon Turismo szintű szimulációt, az AM ízig-vérig arcade racer) jellemzi a kicsikét. Rossz hír, hogy az online játékból valószínűleg kimaradunk – legalábbis egy jó darabig, a Sony PS2 online kitjei egyelőre csak Japánban és az USA-ban hozzáférhetők. A **Devil May Cry 2**-ről (PS2) már sokkal több újdonság derült ki: a játék producere, Tsuyoshi Tanaka nagy vigyorgások közepette közölte a nagyérdeművel, hogy a folytatás "minden tekintetben kétszer olyan jó lesz" mint az elődje. A duplázás áll a játszható karakterekre is, a második epizódban Dante komán kívül egy Lucia nevezetű hölgyet is irányíthatunk majd. Hőseink mozgáskultúrája jelentősen bővült, mindketten képesek például (Matrix-stílusban) a falakon futkározni, Lucia két kardal nyomul, Dante pedig ezúttal két különböző irányba is képes lövöldözni. A grafika érezhetően finomodott az első rész óta, szubjektív meglátásunk szerint az ellenfelek is jobban néznek ki, a történések hátterét képző urbánus lokációk pedig kellően nyomasztóak – megjelenés 2003-ban. Némi különleges íz a Capcom-vegyesfelvágottban: a Gio Gio's Bizarre Adventure (a Jojo's Bizarre Adventure DC-game folytatása, Araki Hirohiko híres-hírhedt mangája, a hasonló című Jojo no Kimyou na Bouken alapján) tényleg bizarr. Az első rész beat'em up alapjait egy sokkal inkább a kalandelemekre koncentráló játékmenet váltotta fel. A grafika érdekes 2D-3D keverék (kőkemény anime beütéssel), a sztori teljesen agyament, a karakterek úgyszintén. A játék első blikkre tipikusan "Japan only" kategória, de a jelek szerint a Capcom bevállalta az európai terjesztést – és mi ennek csak örülni tudunk. Végezetül itt van a **Resident Evil Zero** (GC): a játékot a Capcom Studio 3 nagyfőnöke, Tatsuya Minami





prezentálta az egybegyűlteknek. A bemutatott vonatos nyomulás állítólag az egész játék egyhatodát teszi ki, a további helyszínek szigorúan titkosak. Grafikailag ugyan semmi változást nem tapasztaltunk az E3-on látottak óta (még mindig bitang jól néz ki), de a szeptember végén megrendezésre kerülő Tokyo Game Shown már egy tovább csiszolt verziót mutogatnak majd a fiúk (az EU-ban 2003 tavaszán kerül a boltok a polcaira). A két főszereplő (Rebecca Chambers, és a szökött fegyenc/ex-Navy Seal Billy Cohen) közti váltogatás, és a megszokott cuccpakolós ládák teljes hiánya ugyan kissé furcsa elsőre, de mindenképpen üdvözlendő újítás a korábbi részekhez képest. Miközben Minami az ECTS-en robotolt, addig a Resident-sorozat atyja, Shinji Mikami az óhazában egy rádióadás keretében állt verbális bosszút a konkurencián: a dühös japán kőkeményen kritizálta a Sonyt a PS2-ők állítólagos törékenysége miatt, és a Kingdom Heartsból 780 ezer darabot eladó Square-hez is volt pár keresetlen szava – mint később kiderült, a kirohanás legfőbb oka az volt, hogy emberünk nagyon nincs megelégedve a Resident Evil felújítás eladá-









saival, holott az (szerinte) jóval minőségibb produktum, mint a Square üdvöskéje. Mikami az interjú végén azért úriemberhez méltóan bocsánatot kért az érintettektől... ;-)

EIDOS

Eidosék bezárkóztak, azaz aki hosszabban akart cseverészni velük, az kénytelen volt jó előre találkozót lezsírozni az urakkal. A nagy titkolózásnak mondjuk nem volt sok teteje, semmi olyasmit nem hoztak ki, amit pár hónapja (E3) már ne láttunk volna tőlük. A **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (PS2) természetesen ott virított, egy lopakodós pályát mutogattak belőle:



szép volt, jó volt (lassú volt :), Lara néni ügyesen és részletesen animálva cselezte ki az őröket, a pofikája és a helyes kis domborulatai is szépen néztek ki, de ehhez már volt szerencsénk korábban. A bemutatott build jelenleg ötvenszázalékos készültségben leledzett – nagyon bele kell húzniuk, hogy lesz ebből novemberi megjelenés? Croft asszonyság Gameboy Advanceos inkarnációja, a Tomb Raider: The Prohpecy szintén megtekinthető volt, szintén jól nézett ki, de annyira azért nem nyűgözött le minket, hogy egy második pillantást is vessünk rá. A **Timesplitters 2** (PS2, Xbox, GC) viszont határozottan kellemesnek tűnt:



nyolcvan választható karakter, kilenc single player epizód (a Vadnyugattól Neo-Tokyoig), SOKKAL jobb grafika, mint az előző részben, teljesen újraírt AI, PS2-őn nyolc gép hálózatba kötését lehetővé tevő iLink-support – na, így kéne minden folytatásnak kinéznie.

ELECTRONIC ARTS

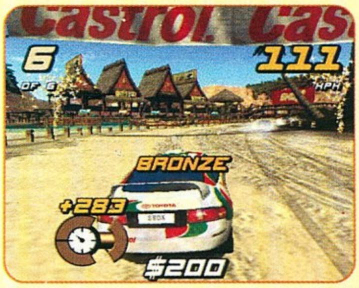
Az EA jó szokásához híven godzillaskodott: kezdték azzal, hogy az ECTS előtt egy saját kis pre-showt tartottak (EA Play), ahol minden jelentősebb játékukat be lehette vizsgálni közelebbről is. A Namco játékait (az Xboxos és Gamecubos megjelenéseket) Európában az ősztől egyébként szintén az EA forgalmazza, így az ő dolgaikról is itt szólunk. A **James Bond: Nightfire** (PS2, Xbox, GC) a pécén elhíresült Gearbox (HL: Opposing Force, Half Life PS2) játéka: a Valve-al (Half Life) közösen fejlesz-



tett grafikus motor, lövöldözős és autós részek, botokat is felvonultató multiplayer támogatás, valamint Pierce Brosnan markáns (hivatalosan licencelt!) fizimiskája a főhős karaktermodelljén. A pécén még mindig durván taroló **The Sims** az ősszel (november nyolcadikán) Playstation 2-őn is tisztele-



tét teszi. Grafikailag alapos ráncfelvarráson esett át a játék, belepakolták mindhárom eddig megjelent PC-s kiegészítő (Livin Large, Hot Date, Vacation) összes extráját, sőt, lesznek PS2-only bónusz meglepetések is. Az irányítást jelentősen leegyszerűsítették – ez kellett is, az eredeti erősen egér-függő volt. A redwoodi óriáskiadó új platformere a Ty, the Tasmanian Tiger (PS2, Xbox, GC) névre hallgat, és (meglepetés!) egy cuki tasmán tigris a főszereplő (a tasmán ördög közvetlen rokona, régen kihalt faj, korának egyik legbrutálisabb ragadozója volt). Ty rohangál, ugrik, úszik, csúszik, minijátékokban vesz részt, és persze harcol – a tigrisünk által használt upgradelhető bumeráng útját mi határozzuk meg a harcok során. A Ty aranyos kis játéknak tűnt, mellyel nyilvánvalóan a fiatalabb korosztályt célozták meg – semmi erőszak, az ellenfelek is jópofa állatok (állítólag mindegyikük korábban őshonos ausztráliai fajokról lett mintázva), sőt, még a fejlesztő is ausztrál (Krome), ők pedig közismerten kedves emberek...;-) Megjelenés november végén, gyaníthatóan a karácsonyi játékpiac egyik biztos befutójával van dolgunk. A Medal of Honor: Frontline második része viszont már a felnőttebb korosztályt célozza meg – sajnos azon kívül, hogy készül, semmit sem árultak el róla. Jó hír, hogy az első rész hamarosan Xboxon és Gamecube-on is napvilágot lát, és végre implementálják beléjük a PS2-őn olyannyira hiányolt (négy játékost támogató) multiplayert is – Deathmatch és Team Deathmatch móduszokban keseríthetjük meg ismerőseink életét. A második rész a hírek szerint már full online/multiplayer támogatással jön. Az EA gondolt a tömegközlekedési eszközökön gémelőkre is: november elején érkezik az SSX Tricky GBA verziója! A handheld átirat nagyon pofásan néz ki (korrekt 3D-s grafika!), és ugyanazokat a karaktereket/trükköket/speciális mozdulatokat vonultatja fel, mint a "nagygépes" változatok E3-as kedvencünk, a Lord of the Rings: The Two Towers (PS2, GBA) még mindig örömkönnyeket csal a szemünkbe: az Aragorn/Gimli/Legolas trió olyan szépen aprította benne az orkokat, hogy gyönyörűséges volt csak nézni is. A játék NAGYON akcióorientált, a lassabban csordogáló, statisztikákkal terhelt RPG-k rajongói valószínűleg nem lesznek eldőlve tőle, de a könyv/film hangulatát tökéletesen visszaadja, mi már remegő térdekkel várjuk (a filmmel együtt, természetesen). A Dead to Rights (Xbox) a fentebb emlegetett Namco-megállapodás eredményeként került Európában az Electronic Artshoz – nekünk végül is mindegy, hogy ki forgalmazza, csak adják már ki végre. A játékot mindenki előszeretettel hasonlítgatja a Max Payne-hez, de ez csak részben igaz: a DTR szituációfüggő speciális mozgásai (kedvencünk az "emberi pajzs" volt, mikor is hősünk egy mozdulattal lefegyverzi a rá törő ellent, pajzsként használja, aztán fejbe lövi – a saját pisztolyával) és a segítőtársként funkcionáló kutyus teljesen más játékmenetet eredményeznek, mint Payne kolléga stílusosan lelassított mészárlásai. A minden évben új folytatásokkal rendelkező sportjátékok (NBA Live 2003, Knockout Kings 2003, Tiger Woods PGA Tour 2003) közül minket természetesen az idén őszre rendelt FIFA 2003 (PS, PS2, Xbox, GC, GBA – már csak mobiltelefonra nem csinálják meg, de ami késik, nem múlik :) érdekelt a legjobban. A kipróbálható (korai – itt sem kapkodják el a fejlesztést, novemberben meg kéne jelennie) verzió finoman szólva polírozatlan volt, és nem nagyon látszott rajta az ígért nagy fejlődés (felturbózott passzrendszer és animáció, részletesen animált arcberendezésű focisták), a Sonynál (Konami szekció) mutogatott Pro Evolution Soccer 2 valahogy sokkal érdekesebbnek tűnt... Itt van viszont a **Shox** (PS2), az EA Big legújabb alkotása, ami valami egészen fantasztikusan nézett



ki, ráadásul a játékmenete (tán nem véletlenül) leginkább az SSX-re emlékeztetett bennünket: őrült rallyverseny, huszonnégy licencelt autó, és persze a Shox-zónák, ahol lehetőleg minél durvább trükköket kell bemutatnunk a bónusz/pályák/járművek unlockolása érdekében.

EMPIRE

Kis cég, jó játékok, szimpatikus hozzáállás: egy Earls Court-környéki, Atlas kódnevű kocsmában (szküzémoá: pubban) prezentálták a prezentálnivalót. A kínálat legfurcsább darabja a **Big Mutha Truckers** (PS2, Xbox) volt: a becsületes öregségben elhalálozott nagybácsi után négy örökös marad, ezek közül választva kell kiérdemelnünk a teherfuvarozási cég elnöki tisztét. Nem, nem egy újabb tycoon-variációról van szó, a BMT inkább a 18 Wheeler a Redneck Rampage és az Elite bizarr keveréke – kereskedős/versenyzős/misszióteljesítős játék az USA déli fertályán. Motoros



bandák, korrupt rendőrök, plusz saját alulművelt rokonaink zaklatásnak leszünk kitéve – valamikor november vége felé tervezik a nyakunkra szabadítani őket. Szintén autók, de most a versenypályán kell bizonyítanunk: a **Total Immersion Racing** (PS2, Xbox) a szokásos "szuper grafika, szuper



játszhatóság, szuper AI" triászból az utóbbira helyezi a hangsúlyt. Érzelmek, hölgyeim és uraim, érzelmek! Nem az autóversenyző bácsik és nénik viharos szerelmi viszonyait taglalja a játék, hanem a versenyek során lezajló lelki folyamatokat próbálja szimulálni: a pilóták eleve RPG-szerű tulajdonságokkal rendelkeznek (pl.: koncentrálóképesség, kitartás, pályaismeret) amit az összecsapások során a mi viselkedésünk is befolyásol. Kezdjük el agresszíven vezetni, és ellenfeleink előbb-utóbb bepöccennek, majd megpróbálnak leszorítani minket a pályáról. Vezessünk óvatosan és körültekintően – tisztelni fognak. Érdekes koncepció, közelebbit az év vége felé láthatunk majd belőle. Végül, de nem utolsósorban: **Ghost Master** (PS2)! A GM esetében újabb stílus-keverékkel van dolgunk, a



fejlesztők murder-mystery-horror-ghostcontrol-simulatorként kategorizálták (jó mi? :) mi inkább a Sims és a Dungeon Keeper fura házasságából született, kissé beteges lelkületű gyereknek láttuk. A Ghost Masterben szellemeket irányítunk, egy viszonylag kicsi csapattal kezdve, házról házra járva, különféle feladatokat teljesítve és rejtélyeket megoldva kell a magunk kis szellem-seregét (több mint ötven féle kísértetet gyűjthetünk be) kialakítanunk. Pécére még év végén megjelenik, a PS2 verzió boltokba kerülésének időpontja még TBA, azaz majd valamikor, ha elkészülnek vele.








INFOGRAMES

A francia cég igen finom kínálattal érkezett – amit egy mozihoz hasonló pavilonban mutattak be, persze kígyózó sor (2 gyönyörű hostesslány), infogramesék imádják a tömegek szívatását –, kár, hogy a játékok nagy részét már ismertük kívülről-belülről. A **Superman: Man of Steel** (Xbox, rá-



adásul exkluzív!) hozza a szuperhősös játékoktól nekifutásból elvárható elemeket: rengeteg repkedés, óriásrobotok és rosszarcú bűnözők százainak leverése a speciális képességek segítségével – Clark bátyó jeges lehelete (a bemutatott játékrészben egy száguldó vonat kerekeit fagyasztotta le vele) mondjuk elég jól nézett ki. A Man of Steel testvérkéje, a Superman: **Shadow of Apokolips** (PS2) a világ szerencsésebb



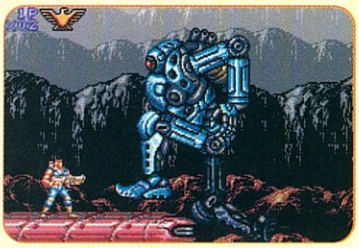
részeiben a tévében napi rendszerességgel futó Superman rajzfilmsorozat alapján készült: stílusos cel-shaded grafika, a sorozat szinkronhangjai, az Xdobozos öcsikéhez/bátyuskához (két külön játékról van szó!) nagyon hasonló játékmenet. Az Unreal Championship (Xbox) is elkészül végre, és pécés megfelelőjével (a szintén az Infogrames standon mutogatott UT2003) minden tekintetben felveszi a versenyt, sőt (szubjektív vélemény) a pályák komplexitásában még meg is haladja azt. A beígért vezethető járműveknek mondjuk nyomát sem láttuk, de osztott képernyőn már lehettet nyomulni – az Európában 2003 tavaszán beinduló Xbox-Live szolgáltatás keretében pedig online vérfürdőket is rendezhetünk majd. Az Infogrameshez vándorolt Matrix jogok kapcsán reménykedtünk benne, hogy esetleg mutatnak valamit a Shiny által hegesztett The Matrix-ből (PS2, Xbox, GC), de csalódnunk kellett: a kivetítőn csak a Matrix Reloaded/Revolution mozis teasere futott megszakítás nélkül.

KONAMI

A Konami jó nagy adag GBA-s cuccal jelent meg a kiállításon, kezdjük talán ezekkel: a **Castlevania: Harmony of Dissonance** főszereplője a tizennyolc éves Juste Belmont, aki egy elveszett barát után kutatva lép be Drakula kastélyába, mintegy ötven évvel azután, hogy elődje, Simon



utoljára megfékezte a gonosz vérszopolázó grófot terveinek végrehajtásában. Juste közel nyolcvan féle ellenféllel kerül majd szembe kalandjai során, és egy tizenkét darabból álló ősi relikviát is össze kell majd gyűjtenie a sikerhez – mindezt még idén szeptemberben. A klasszikus Contra-széria éled újra GBA-n a **Contra Advance: The Alien Wars EX** formájában. A jövő-



ben járunk, ahol a Földet elözönlő biomechanikus idegenek elleni harc utolsó reménysége a két, fegyverekkel jócskán felpakolt Contra-harcos: hőseink lángszórókkal, nehézgéppuskákkal és hőkövető rakétákkal folytatnak "agresszív kommunikációt" az idegen hordákkal. A játékmenet teljesen hű a korábbi SNES-es részekhez: lőni kell, de azt nagyon. A nyári világbajnokság lázából kigyógyult focifanatikus GBA-tulajok rögtön két címet is felírhatnak a beszerzési listára. Az első inkább a tíz év alatti korosztálynak szól: a Disney Sports Football a mikiegeres cég ismertebb karaktereit ereszti egymásnak a futballpályán, némi arcade foci erejéig: a szereplők speciális tulajdonságokkal felvértezve (hogy Mickey barátunknál maradjunk: az egér "rakéta lövéssel" hozza a frászt az ellenfél kapusára) indulnak a zöld gyepre. A kettes számú focis játék ennél kicsit komolyabb: a nagysikerű ISS 2 gémboyos átiratáról van szó. Sok információnk nincs az anyagról, amit láttunk belőle, az meggyőző volt. A **Silent Scope** is kap egy GBA-s portot, méghozzá nem is akármilyet! Az SS valami brutálisan jól néz



ki, először nem is akartuk elhinni, hogy GBA-n fut az egész: a kis masina tökéletesen adta vissza a játéktermi verzió hangulatát, grafikailag pedig a GBA-tól elvárható maximumot hozta – alig várjuk, hogy személyesen is beteszteljük. Maradjunk még egy kicsit a Csendes Távcsőnél! A Silent Scope 3 (PS2) folytatja az elődök által már meghatározott vonalat: két választható karakter, többféle befejezés, feljavított grafika – plusz jó kis irreális lövöldözések, a harci helikopterek mesterlövész-pityukkal való levadászása azért nem semmi... ;-) A **Metal Gear Solid 2: Substance** (PS2, Xbox) gondolom nem szorul különösebb bemuta-



tásra: az MGS Integral mintájára készülő "felújított verzió" egy jó csomó extrával toldja meg a Snake/Raiden páros kalandjait. Implementálják például az eddig csak a japáni verzióban elérhető Boss Survival és Virtual Theatre módokat, lesznek speckó Ninja-küldetések, a Snake Talesben külön al-missziókat akciózhatunk végig Szolid Kélgyóval, a mindenki által hiányolt VR küldetések is tiszteletüket teszik végre (több mint 200 darab) és lehetőségünk lesz Raident felcserélni Snakere (azaz borostás hősünkkel is nyomulhatunk a Big Shellen, és vica versa). Az Xbox verzió ráadásul jelentős grafikai upgradet kap, a bump mappingnak köszönhetően sokkal realisztikusabban fog kinézni benne minden. Ősz végén már nyomulhatunk vele. A Konami is keményen ráhajt az extrém sportokat fotelből űző játékosokra, az Evolution Skateboarding (PS2) leginkább őket fogja elkápráztatni különleges választható karaktereivel (Solid Snake is szerepel!), bizarr pályáival (Tokyo forgalmas utcái, elhagyott európai kastélyok és katakombák, rakéták tárolására használt katonai bunker) és még bizarrabb kihívásaival (gyilkos szerkezetek közt kell lavírozni, hatalmas pókok üldöznek minket). A szerintünk FIFA-gyilkos Pro Evolution Soccer 2 (PS2 – Japánban Winning Eleven 6 néven futott, rendkívül nagy sikerrel – a Konami jól megcsinálta a belső konkurenciát a saját ISS-sorozatának) egy teljesen hardcore foci-szimulációnak ígérkezik, ráadásul a legjobb fajtából. A grafikai megvalósítás elsőrangú, az animáció részletes és folyamatos, plusz a játék tömve van lehetőségekkel, azt sem tudjuk, hogy hova kapjunk meglepetésünkben: a játékosok komoly statisztikákkal rendelkeznek, minden egyes focistát 25 (!) tulajdonság határoz meg, de a legjobb az egészben a Mater Leauge mód, ahol egy teljesen saját magunk által összeállított csapatot kell végigvezetnünk a bajnokságon. Hölgyeim és Uraim, kezdhetnek sikítani: a sötétségből a **Silent**



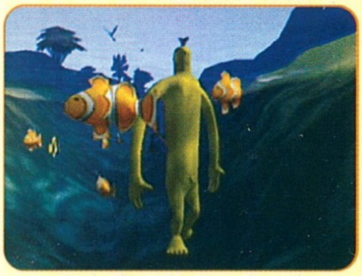
Hill 3 (PS2) dugta ki a fejét. A játék hősnője (bizony, egy fiatal hölgyemény a protagonista) egy jó kis bevásárlóközpont-vizit során kerül át egy párhuzamos dimenzióba, ahol rettenetes szörnyek és még rettenetesebb borzalmak várják. A hangsúly továbbra is inkább a lelki szinten zajló parán van, mint a tonnaszám előtüremkedő beleken – azaz rettenetesen lehet félni játék közben. Aki még az előző résszel sem találkozott, az most Xboxon összeismerkedhet vele: a Konami Silent Hill 2: Inner Fears címen forgalmazza Európában az óceán másik felén Restless Dreams alcímmel már megjelent (kibővített) SH2-változatot. A végére maradt a Kojima mester producálta **Zone of Enders: The 2nd Runner** (PS2). Az óriásrobotos gémekre mindig ve-



vők vagyunk, és Kojimáék most tényleg mindent beleadtak az autentikus mecha-élmény prezentálása érdekében. Elképesztő, hogy milyen nagypályásan lehet pusztítani ebben a játékban, a grafika stílusa és a robotok dizájnja pedig a legjobb ilyen témájú anime sorozatokat idézi – mint ahogy a ZoE már ebben a (rajzolt) formában is fut egy ideje a japáni televíziókban.

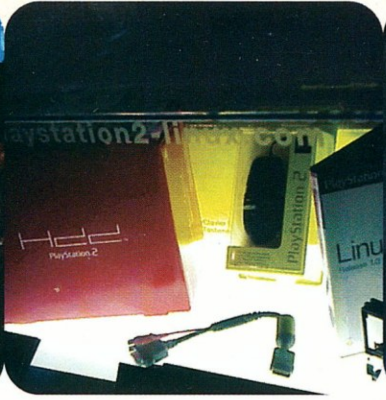
NINTENDO

A nagy N az ECTS első napján tartott egy reggelivel egybekötött sajtótájékoztatót, itt lehettet többet megtudni az általuk Európában forgalmazott játékokról. Pár hónapja még bárkivel lefogadtuk volna egy nagy pohár málnaszörpbe, hogy a Nintendo sárga óriása, a **Doshin the Giant** soha nem úszik át a mi öreg kontinensünkre – csú-



nyán tévedtünk. Az ECTS egyik meglepetésbombájaként a nagy N konfirmálta az európai megjelenést (karácsonykor lehet érdeklődni utánna). A játék egyébként a hatalmas teremtmény irányítása körül forog: kedvünk szerint alakíthatjuk vele a tájat, sziklákat dobálhatunk, fákat téphetünk ki a





helyükből – egyszóval mindent megcsinálhatunk, amit a Black&Whiteban (a game fejlesztése még Molyneux mester remekének bejelentése előtt kezdődött meg). Reméljük a Nintendo trendet csinál a dologból, szeretnénk pár hasonlóan agyament játékot látni még errefelé... A **Mario Sunshine**, a Starfox Adventures és a Metroid Prime jól ismert képei (semmi újdonságot nem mutattak belőlük az E3-hoz képest) kellemes felüdülést hozott az eddig valahogy az árnyékban kolbászoló **Wario World**. A



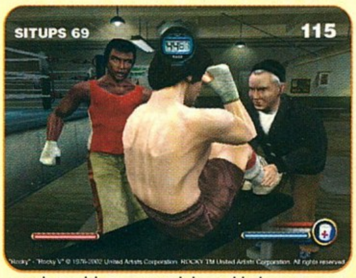
WW sztorijáról ugyan még nem sokat tudni (gyakorlatilag semmit), de az, hogy Reikersan kis kedvencei a Treasure (az Ikaruga fejlesztői, ami egyébként a szeptember elején megjelenő DC verzió után nem sokkal jön Gamecubera is, extrákkal alaposan feldúsítva) is részt vesz a fejlesztésben, már elég biztató előjel.

RAGE

A múlt évben még komoly anyagi nehézségekkel küszködő angol cég (akkoriban csődről és felvásárlásról szóltak a pletykák) szépen összekapta magát, és néhány nagyon kellemes játékkal jelentkezett. Itt van mindjárt a **Lamborghini** (PS2, Xbox) ami



egy nagyon-nagyon-nagyon szép (tényleg az) autóverseny. Tucatnyi licencelt olasz járgány, realisztikus vezetési modell, Xboxon négyjátékos/online támogatás, és legszebben csillogó vizes aszfalt, amit játékban valaha is láttunk – mindez jövő tavasszal. A **Rocky** (PS2, Xbox, GC, GBA) készültéről már a nyári összevont számban értekeztünk



részletesebben, engedelmetekkel most nem ismételjük el ugyanazt, tessék ott elolvasni – annyi újdonság azért van, hogy GBA-ra is készül belőle átírat, hurrá! A Rolling (PS2, Xbox) a Rage válasza az Agressive Inline-ra: inline-skater-őrület, a földkerekség (állítólag) leghíresebb tizennyolc görkoris srácát/leányzóját felvonultatva. Amit láttunk belőle, az korrekt volt, különösen a gondosan motion-captureölt mozgás ragadta meg a figyelmünket – az Agressive Inlinet azért nehéz lesz megszorítania. Taktikai shooter fronton is mozgolódnak a brit srácok: a Team SAS az Xbox tulajokat boldogítja majd. A játékban a Huszonkettedik Airborne Divizió egy szakaszparancsnokát alakítjuk majd, aki csipet csapatával együtt rosszarcú terrorista bácsik eliminálásán fáradozik a világ különböző pontjain – első blikkre jónak tűnt ez is, a dzsungel garfikai megjelenítése igen meggyőző volt. A Rages kínálat utolsó darabja a **Twin Caliber** (PS2,



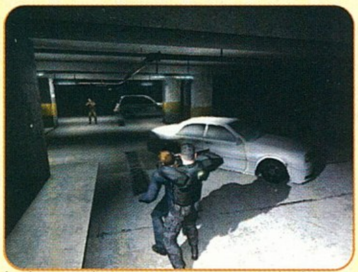
Xbox), de erről is annyit írtunk már (tudjátok, a két analóg karral kétfelé lövős John Woo-style zombimészárlós lövölde), hogy már a nevét is unjuk leírni, ugorjunk!

THQ

A cég elzárkózott előlünk (sőt, leginkább mindenki elől), és mindössze egy webcímet kaptunk, ahonnan állítólag minden info letölthető. Valóban, ugyanaz van fent, amit az E3-on már láttunk...

UBISOFT

A másik francia kiadó-atyaúristen elsősorban a Tom Clancy bácsi nevével fémjelezett Red Storm játékaival próbálta meg elkápráztatni a nagyérdeműt – sikerrel. A **Splinter Cell** (Xbox) már az E3-on is közönség-



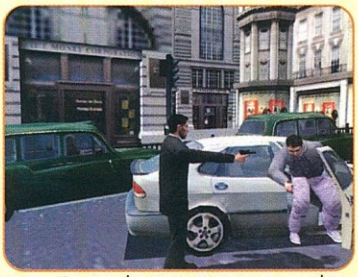
kedvenc volt, és most is szinte mindenki a show legjobb játékának tartotta. A főszereplő Sam Fisher (über-kém/kommandós) elképesztően látványos mozdulatokra képes (felugrik a plafonra ,és ott spárgában várja meg, míg az őrök átsétálnak alatta), a night vision/hőlátás duó látványvilágában ver mindent, és a játék által alkalmazott árnyékolástechnika is nagyon ott van – ha tartalmában nem is (arról még nem sokat tudni) de grafikailag mindenképpen inog az MGS2 trónja a "sneak'em upok" mezőnyében. A Ghost Recon (PS2, Xbox) a tavalyi nagysikerű pécés csapatalapú taktikai FPS direkt átirata konzolokra: egy négy tagú kommandó irányítása a feladatunk változatos helyszíneken (pl. a háború sújtotta Koszovóban is akciózhatunk), halovány szerepjáték beütéssel (nagyon halovány az a beütés: embereiknek fejleszthető tulajdonságaik vannak). Az igazi mókának mindkét verzió esetében az online multiplayer játékmód ígérkezik – de arra nekünk még egy darabig várnunk kell. Az Ubi kabalafigurája, Rayman harmadszor is visszatér (ha a mindenféle egyéb, azóta kismilliószámra megjelent logikai/multiplayer/hangheld inakrnációit nem számítjuk), a karja és lábai még mindig külön életet élnek, de a feje a helyén van. A Rayman 3: Hoodlum Havoc (PS2, Xbox, GC) sok régi ismerőst vonultat fel: visszatér például Globox koma, aki véletlenül lenyelte a gonosz Dark Lum Lordot, és most állandóan szilvalét kell innia (az tudomásunk szerint brutálisan meg szokta hajtani az ember fiát, szegény Globox!) hogy nyugton maradjon a benne lakozó rettenetes teremtmény. Murfy (foglalkozása szerint: pimasz légy) viszont már új szereplő, hősünk segítője lesz, és fontos infókkal látja majd el a játék során nyakigláb Rayman barátunkat. Tervezett megjelenés 2003 tavaszán, az összes létező nextgen platformra. A The Lost (PS2) viszont már horror a javából: amanda Wright paktumot kötött az ördöggel, a kétségbeesett anya a lányát akarja visszakapni, aki egy balesetben halt me. Amandának tehát át kell verekednie magát Hádész birodalmán, hofy ismét magához ölelhesse rég nem látott gyermekét. A játéknak elvileg idén novemberben kellett volna kijönnie, de eltolták 2003 tavaszára: az ok állítólag az, hogy még több "meglepetést" akarnak belepasszírozni – majd meglátjuk. Kint volt a cel-shaded grafikával megáldott/megvert FPS, a **XIII**



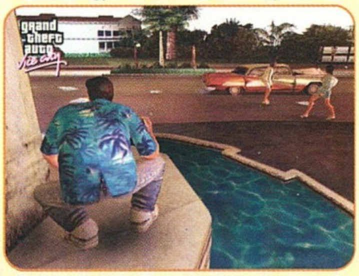
(PS2, Xbox) is, nagyon jó kis lopakodós videókat lehetett megnézni belőle, csekkoljátok az www.576.hu-t, mert pár felpakoltunk pár gameplay művit az Unreal2 engine hajtotta shooterből.

SONY

A Sony egyértelműen uralta az ECTS-t, hatalmas, Playstation Experience névre hallgató fellegvárukba jó pár kiadó tömörült – a fentebb kivesézett Konami vagy Capcom-kínálat is ott volt megtekinthető. A kiállítás egyik legfontosabb bejelentése volt, hogy a Sony szeptember elsejétől jelentősen csökkenti a Playstation 2-ők európai árszabását: a korábbi 299 euro helyett 270 pénzért lehet hazavinni a fekete masinát. A Microsoft válasza nem sokat váratott magára: ők is árat csökkentettek, az Xboxot a hónap elejétől 260 eruroért lehet beszerezni – az árháború folytatódik. (Nagyon nem illik ide, de mivel külön MS szekció nincs – a shown sem volt – itt említem meg a hónap legörvendetesebb Xdobozos hírét: az augusztus közepén megrendezett QuakeConon megerősítették, hogy a Doom 3-nak LESZ Xboxos verziója, méghozzá a pécés inkarnációval grafikailag megegyező minőségben. Pécés megjelenés: 2003 tavasz vége, ezután állnak neki az X-es változat fejlesztésének). Vissza a Sonyhoz: tudjuk, hogy ez már legalább a századik ECTS beszámoló, ahol hamarosan megjelenő **Getaway**-t



ígér a Sony – de most nagyon úgy néz ki a dolog, hogy novemberben tényleg megjelenik. A London belvárosában játszódó stílusos üldöznek-lövöldözök-rohangálok game (a pontos műfaj-meghatározás GTA3 címszó alatt keresendő a Játékok Nagy Lexikonjában) igen pofásan néz ki, nekünk leginkább a szépen textúrázott karaktermodellek voltak bejövősek. A nagyjából párhuzamosan megjelenő **GTA:Vice City** (a



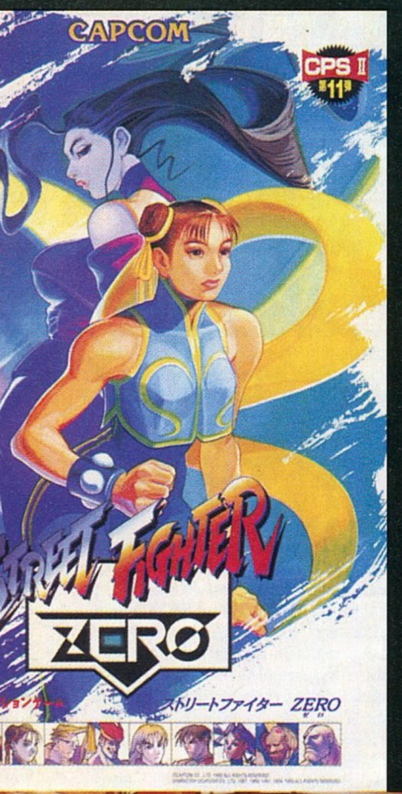
Rockstar gondozásában) ugyan hangulatosabbnak tűnik (isteni a trailer!), de a Meglógás (a hírszerk. szabadfordítása) sem ígérkezik rossznak. Apropó, Vice City! Végre némi új infó is napvilágot látott a játékról: a GTA:VT nem folytatás, nem küldetéslemez, hanem egy side-story (melléktörténet), ami a nyolcvanas évek Miamijára erősen hajazó városban játszódik. Protagonistánk neve Tommy Vercetti lesz, aki a Forelli Fivérek alkalmazásában tör borsot a rend őrei (meg úgy általában mindenki) orra alá. A Bűn Városa nagyjából kétszer akkora kiterjedésű lesz, mint a GTA3 Liberty City-je, és még körzetekre sem lesz osztva, mindenhol rosszalkodhatunk! Több mint 100 jármű közül választhatunk (jó GTA-s szokás szerint: teljesen szabadon :) és 90 korabeli dallam gondoskodik majd a hangulatos kocsikázásról. A karakterek hangját neves színészek adják majd, többek között a teljesen autentikus genszter-orgánummal rendelkező Ray Liotta (Nagymenők) is ott figyel a szinkronhangok listáján. Megjelenés október huszonkettedikén.

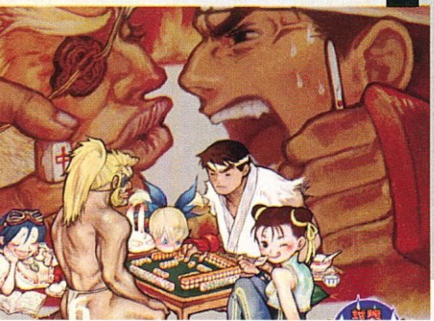
A Sony birodalmában futottunk össze a World Rally Championship 2-vel, és ott is ragadtunk a képernyők előtt egy darabig: külcsín tekintetében hatalmasat fejlődött a játék (nem mintha az első rész olyan ronda lett volna) a por/füst/időjárás-effektek büntettek, a kocsik pedig (állítólag) kétszer annyi poligonból állnak, mint az előzményben – nagyon nem kell izgulni, mert csak jövőre jön.

Liquid+Martin
www.576.hu









PIXELHARCOSOK A POLIGONKORBAN

A STREET FIGHTER JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

Befejező rész

"Ha az égiek is úgy akarják, egyszer majd folytatom a mesét…" – bizony, ezt ígértem, nem mást – nézett farkasszemet a megszeppent gyerekhaddal R. bácsi –, az égiek pedig cudar, kiszámíthatatlan teremtmények. Pedig szívesen mesélnék nektek arról, hogy a várva várt harmadik rész helyett 1995-ben a Capcom visszafelé, pontosabban "érdekesen" kezdett el számolni: a **STREET FIGHTER ZERO** (Házi változat: PS, Saturn, PC, CPS Changer, GBC – a cím nálunk **STREET FIGHTER ALPHA – WARRIORS' DREAMS**) története időrendileg az első és a második torna KÖZÖTT játszódik és megjelenítésében elveti a korábbi, pszeudo-realisztikus megközelítést. Mesélnék titkairól, érdekes, új harcosairól; briliáns harcrendszeréről (3 szintes power meter; több, egymás után azonnal végrehajtható super move, automata blokkolás, légi blokkolás; az először a Killer Instinct-ben alkalmazott megtörhető támadás [itt alpha counter], az SNK-tól csent ellenfélheccelés, lánccá fűzhető kombósorozatok,…), vagy mókás háttereiről (Ryu pályája pl. a Capcom oszakai főhadiszállásának ablakából látható panoráma). Mesélnék a rá következő évben kiadott folytatásról, ami értelemszerűen a **STREET FIGHTER ZERO 2** nevet kapta (Házi változat: PS, Saturn, SFC / SNES, PC – nálunk ALPHA 2) és aminek története FELÜLÍRTA a Zero történetét, KIIKTATVA azt a HIVATALOS sztori-vonalból. A zseniális kombófüzért itt (és csak itt) felváltotta a nem kevésbé zseniális custom kombó. Leírása rengeteg betűt habzsolna fel, ahogy a néhány hónappal később kipréselt **STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA** ismertetése is (Házi változat: PS [a Street Fighter Collection részeként, mint **STREET FIGHTER ALPHA 2 GOLD**] ill. Saturn [csak Japánban, **STREET FIGHTER ALPHA 2 DASH** címmel]). Legyen elég annyi, hogy legfontosabb innovációként Survival és Team Battle játékmódokkal bővítette az eredeti játékot.

A harmadik, utolsó generációt (**STREET FIGHTER III: NEW GENERATION**; 1997, játékterem, kőkemény CPS-3 hardver) is csak futólag említem (pedig NAGY botrány volt: az átmenetet a régi gárdából csak Ryu és Ken élték túl, a sztori és a kivitelezés pedig erősen a Darkstalkers "természetfelettije" felé kezdett oldalazni, mindenki felháborodására), ahogyan a "második harmadik" rész (**STREET FIGHTER III: 2ND IMPACT – GIANT ATTACK**; 1997, játékterem, Dreamcast – összecsomagolva egy GD-re az "első harmadik" résszel, **STREET FIGHTER III: W IMPACT** [**STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT**] címmel) és a "harmadik harmadik" rész (**STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE – FIGHT FOR THE FUTURE**; 1999, játékterem, DC – a változat érdekessége az ún. "Grade Judge System", ami a megmaradt idő és energia ill. a harc technikája alapján kiszámolt pontértéket egy internetes listán eresztette össze mások eredményével) közé ékelt **STREET FIGHTER ZERO 3** (ALPHA 3; 1998, játékterem [CPS-2], DC [kibővített változat **STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER** címmel, amit később visszakonvertáltak játéktermi NAOMI korongra], Saturn, PS) is csak gyors említésre kényszerül, függetlenül attól, hogy ez a kedvencem: ezzel játszottam és JÁTSZOM a legtöbbet. – tette hozzá. Progresszív, jövőbe tekintő játék volt a maga idejében – és ma is az. "Izmusai" a későbbi "groove"-ok előfutárai: a z-izmus defenzív, az x-izmus agresszív, a v-izmus kiegyensúlyozott harcmodort képvisel; a Namco féle Soul Edge / Blade mintájára megjelenik a Guard Gauge (nem szabad sokáig blokkolni, mert harcosunk "kifárad") – ez kérem a zsáner csúcsa, Capcom féle kreatív katarzis. Szóval: szívesen mesélnék, de nem teszem, – R. bácsi arcán "hunczut", kisfiús mosoly jelent meg, – érdekesebb dolgokról igyekszem értekezni.

AMI NEM STREET FIGHTER, ÁM MÉGIS AZ

A FINAL FIGHT széria. A sorozat 1989-ben indult világhódító körútra a játéktermekből (ahol az elért sikert kitűnően illusztrálja, hogy közkedveltebb és eladottabb volt, mint a Konami Teenage Mutant Hero / Ninja Turtles gépe, ez pedig akkoriban biza' jelentőséggel bírt); az Amiga, a SEGA CD és a lebutított, egyszerűsített, **MIGHTY FINAL FIGHT** címre hallgató NES változat mellett a legemlékezetesebb talán a Super Famicom / SNES port, melyből Amerikában rögtön két féle változat készült: a hagyományos szereplőket felvonultató FF mellett egy **FINAL FIGHT GUY** című limitált kiadás is, melyben Cody-t értelemszerűen Guy váltotta fel Haggar oldalán. A Capcom két folytatást is összetákolt SNES-re (valószínűsíthetően a SEGA Bare Knuckle [Streets of Rage] sorozatának nyújtásától mozgásba hozva), fantáziadús **FINAL FIGHT 2** ill. **FINAL FIGHT 3** címekkel.

Hogy mitől Street Fighter a Final Fight? Elsősorban attól, hogy a Capcom hivatalos álláspontja szerint a FF szappanopera a Street Fighter univerzum része – ellentétben a ma már több, mint 10.000 különféle darabot számláló SF manga / képregény / doujinshi felhozatallal – sőt, a két SF anime ill. a TV sorozat sem részei a világnak. Aki nem hiszi, járjon utána – kitűnő útmutató pl. a Japánban kiadott "All About Capcom" c. könyv, mely tisztázza, mi HIVATALOSAN része a történetnek, s mi nem az. A Final Fight az. Ezt alátámasztandó a FF hősei és antihősei sorra tűntek és tűnnek fel SF játékokban: Guy és Sodom (Katana) a Zero-ban, Rolento a Zero 2-ben debütált. Cody és Maki a Zero 3-ban köszöntek be, Hugo Andore az SFIII: 2ND Impact-ben jelentkezik újra. Az utolsó epizód: **FINAL FIGHT REVENGE** (1999, Saturn; valójában az első FF története után – a Mad Gear banda pillanatnyi megbénulása / Belger halála – foglal helyet az idővonalon), az utolsó remake: **FINAL FIGHT ONE** (2001, GBA). De hagyjuk a Final Fight játékokat, izgalmasabb kategória…

AMI STREET FIGHTER, DE MÉGSEM AZ

Látom sikerült felcsigáznom az érdeklődést, – mondta mosolyogva R. bácsi egy göndör kisfiú tátva maradt szájának látványától új erőre kapva – elmagyarázom tehát. Nos, az első ilyen játék még az SFII előtt megérkezett, a címe **STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT** volt. Kizárólag Famicom / NES változattal bírt. Japánban erre a gépre technikai okok miatt nem írták át a Street Fighter-t, a Capcom amerikai ága azonban úgy döntött, megpróbál pénzt csiholni a névből. Fogtak hát egy japáni platformjátékot, átnevezték és írtak hozzá egy bugyuta történetet (23 évvel az első SF után Ken egyetemi tudós lett, felfedezte a Cyboplazma nevű kotyvalékot, amivel egy átlagos ember hihetetlen erőre tehet szert; a formulát azonban ellopták, kutatótársát megölték. 19 pályán (és öt planétán) át kell hajszolnia a gonoszokat, közben ugrani, futni, ütni, rúgni. Nem olyan rossz dolog az egész, ha azt nézzük, hogy 1990-ben jelent meg egy 8-bites platformon… de a japáni változat hőse Kevin, a Galaktikus Rendőrség cyborgja volt, nem meglepő tehát, ha Oszakában villámgyorsan elhatárolták magukat eme szörnyű atrocitástól.

Ami ezután következett, az a **STREET FIGHTER: THE MOVIE** c. botlás. Steven E. de Souza író / rendező '94-es filmje szolgáltatta az alapanyagot: ebben a történetben a Shadaloo nem bűnszövetkezet, hanem egy délkelet ázsiai város (Bison és bandájának főhadiszállása), hőseink legtöbbje pedig vagy a média, vagy az AN (Allied Nations) alkalmazásában próbálja megütni a túszokat szedő Rossz Embereket. 1995-ben két féle változat készült: egy borzalmas játéktermi játék a frissen felvásárolt amerikai Incredible Technologies gondatlanságából és egy még borzalmasabb PlayStation / Saturn konverzió (kevesebb játszható karakterrel) egyenesen a Capcomtól. A grafika a digitalizált szereplőkkel a Mortal Kombat felé mutogat (Guile szerepében Jean-Claude Van Damme, Cammy itt Kylie Minogue, Bison pedig – ez már igen! – a néhai Raul Julia ;), a játszhatóság (?) azonban sokkal mélyebbre. "Újítások" címén "No Life Gauge" módot (nem látjuk az életerőnket) vagy két játékos által megkockáztatható "Tag Match" módot kínál; a karakterek közé pedig beékelte magát majd' fél tucat jellegtelen alak, köztük Sawada kapitány (a filmben egy Kenya Sawada nevű színész testesíti meg), az AN kézitusa specialistája, vagy Blade (Bison hadseregéből), aki a talán a Mortal Kombat mitológiából ugorhatott át kilyuggatott Power Rangers sisakjával. Akárcsak a film, a játék is rettenetes pénzügyi bukás volt: a volument kijelzendő az amerikai forgalmazást már nem is a Capcom, hanem az Acclaim vette a vállára (szerepet játszhatott az is, hogy a szimultán megjelent X-Men: Children of the Atom házi változatának forgalmazási jogai kizárólag ezzel a rémmel együtt voltak eladóak ;). ELKERÜLNI, BÁRMI ÁRON!

Nagyon hasonló című a Street Fighter anime-ből (nálunk Street Fighter II: The Animated Movie név alatt ismert a rajzfilm) gyártott "interaktív kalandjáték", a **STREET FIGHTER II MOVIE** (1995; PlayStation, Saturn, 3DO). Ebben az ultraritka játékban egy Monitor Cyborg testébe bújva kellett tanulmányoznunk – majd elsajátítanunk – a világ legjobb harcosainak technikáit. Minimális interakció, kizárólag Japánban jelent meg – és ez a legkevésbé borzalmas tény a "játék" körül.

Talán meglepő, talán nem, de hivatalosan nem képezik a Street Fighter sorozat részét az 1996 decemberében, a JAMMA expón útjára indított EX széria (eredetileg Street Fighter Gaiden) epizódjai sem. Az ok egyszerű: ezen játékokat nem a Capcom, hanem az egykori Capcom alkalmazottakból összeállt Arika fejlesztette (a jogok is az Arika tarsolyában; ezért nem találkozhattunk soha echt EX karakterrel egyetlen Capcom játékban, még említés szinten sem – s ezért történhetett meg, hogy egyes harcosok feltűntek más Arika játékokban – pl. Blair Dame vagy Allen Snider a Namco forgalmazta Fighting Layers-ben). Hatalmas anyagi és morális bukfenc volt a PlayStation alapú hardwareen futó **STREET FIGHTER EX** (ez volt a történelem első olyan SF játéka, amiből nem készült házi konverzió), így szinte azonnal mentőakcióra indították a **STREET FIGHTER EX PLUS** elnevezésű verziót; de mivel azon kívül, hogy az eddig rejtett karaktereket játszhatóvá tette, semmi mást nem kínált, a nemes célra teljességgel alkalmatlannak bizonyult. 1997 júliusában jelent meg a PlayStation változat, **STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA** címmel, nem sokkal a Tekken 3 (PS) előtt – ezért megkapta a maga 15 másodpercét a sikerből. Ami viszont egyáltalán nem meglepő: a Capcom első két "versus" játéka, az **X-MEN VS. STREET FIGHTER** (1996; játékterem, PS, Saturn) és a Marvel Super Heroes folytatása, a **MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER** (1997; játékterem, PS, Saturn) szintén nem SF játékok. A Children of the Atom motorját használó X-emberek elleni küzdelem a SEGA

gépen valóságos kis csoda – a Saturn páros Hitachi SH2-je mellé pakolt 32 bites VDP1 sprite processzor és a VDP2 öt (!) szimultán görgő hátteret mozgatott, s mellé két rotációs mezőt – kár, hogy kizárólag Japánban jelent meg (még egy fontos tény: ez a játék volt az első, melynek a 4MB-os RAM kartridzsre volt szüksége a játéktermi életérzés tökéletes reprodukciójához). A PS tulajdonosok lógó orral távozhattak szaggatott, tag módtól megkopasztott, gyatra változatukhoz. A Marvel Szuperhősök ugyancsak Saturn-ön excelláltak; érdekesség egy népszerű japáni komikus, Noritaro Kinashi jelenléte (a Marvel tudta nélkül) a játszható titkos karakterek között, akit felfedezése után az amerikai változatból sajnálatos módon kigyomláltak. Vissza a folyómederbe: jött a **STREET FIGHTER EX2** (1997, játéktermi változat Namco System 12 alaplapon), majd az azonos technológiát használó update, a **STREET FIGHTER EX2 PLUS** (1999). Az utolsó EX játék – erre már ti is emlékeztek, hisz csak két éve érkezett – a **STREET FIGHTER EX3** (PlayStation 2). Sajnos a nép a vele párhuzamosan megjelent Tekken Tag Tournament után szaladt, holott az EX3 méltó riválís, sőt – sok tekintetben felülmúlja a Namco cseppet sem innovatív, unalmas bőrlehúzását.

Váltsunk. Létezik a játékok egy olyan apró csoportja, ahol feltűnnek ugyan a Street Fighter hősei, de azok NEM Street Fighter játékok. Nevükben és nem létező párhuzamukban sem. Lássuk mindazt,

AMI AKÁR LEHETNE STREET FIGHTER IS (DE NEM AZ)

Sőt! Nem csak hogy feltűnnek hőseink, de játszhatóak is (listát készíteni a "jelenésekről" lehetetlen vállalkozás volna – legutóbb pl. a Breath of Fire újrajátszása során a Tolvajok Városában futottunk bele Chun Li kisasszonyba). Nézzük csak... a sort az 1994-es **CYBERBOTS: FULLMETAL MADNESS** nyitja meg (sajnálatos módon ez is kizárólag Japánban jelent meg; CPS2 alaplapon a játéktermekben, majd PS / Saturn lemezen): az óriásrobotok 2D összecsapása szerepelteti Goukit is; igaz, robot formában (mint Zero Gouki). Az 1996-os, már nevében is gyanús **SUPER PUZZLE FIGHTER II X (SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO)** a SEGA Columns sorozatának és a Pajitnov féle Tetris "Tetris Blast" (Bombliss) variánsának ügyes koktélja. Harcosaink itt SD alakban vívják a fejtörők feletti csatát – a klasszikus Zero 2 karakterek mellett az "összecsapásba" beszállnak a Darkstalkers / Night Warriors univerzum hősei és hősnői is (Morrigan, Felicia, Donovan). Érdekesség, hogy a játéktermi változat csak a "házi" verziók (PS, Saturn, PC – korlátozott számú kiadás) megjelenése után láthatott napvilágot. A Puzzle Fighter viszonozta a Cyberbots kedvességét – "cserébe" Zero Gouki-ért itt (rejtett karakterként) felbukkan majd az egyik Cyberbots pilóta, Devilot.

Hasonlóan vidám, színes és kawaii (aranyos) a **POCKET FIGHTER (SUPER GEM FIGHTER MINI MIX**, 1997). Az egymásnak eső felek itt is SD megjelenítésben vonulnak fel, vegyesen a Street Fighter, Darkstalkers és Warzard (Red Earth) világegyetemekből – de ez már nem puzzle, hanem ismét hagyományos bajuszösszeakasztás. Egyszerűsített, három gombos irányítás és tömény bohóckodás (beleértve a riválís SNK talpának csiklandozását) jellemzik az anyagot. Van még benne harcos-óvoda (Edit Fighter címszó alatt), ahol saját harcost tervezhetünk és nevelhetünk fel (majd küldhetünk harcba, á la Pokémon Stadium) és természetesen drágakövek. Ezeket megszerezve / elmarkolva az ellenfél elől tölthetjük fel a speciális támadásainkat. Különösen jól sikerült epizód... a játékból mintát otthon PlayStation vagy Saturn (import) változatban vehettünk.

Világok csapnak össze a **MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES (HEROES CLASH** alcímmel is bizonyos régiókban) tarka mérkőzésein. A Marvel csapatának gondjai támadtak Professzor X "mutációjával" (Onslaught), a Capcom gyerekek pedig beugranak segíteni. Ken és Gouki ugyan távol maradt, cserébe viszont használhatjuk a legendás Strider Hiryu-t vagy a nem kevésbé legendás Rockman-t (MegaMan). A Capcom 1998-as CPS2 alaplapjára már annyi RAM-ot pakoltak, hogy a Saturn konverzió gyakorlatilag lehetetlenné vált – végül a Dreamcast tulajdonosok vehettek kézbe egy makulátlan átiratot. A Capcom részéről valójában ezzel a játékkal nyílt meg az "arcade-perfect" házi portok kora. Az irányítás hasonló a korábbi Marvel Vs. Street Fighter játékhoz – a másodlagos karaktert azonban már előhívhatjuk támadás, védekezés, sőt ellentámadás (counter-attack) közben (és irányíthatja közelben unatkozó barátunk is). Különösebben nem volt siker: a hatalmas, színes harcosok és a képernyőt állandó jelleggel betöltő speciális effektusok miatt csak a "hardcore" verekedőknek sikerült megkedvelniük.

Rövid intermezzóként októberben betoppant a **JUSTICE GAKUEN: LEGION OF HEROES (RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE;** a kétlemezes PS port Főcíme Japánban **LEGION OF HEROES**), ami Sakura Kasugano szerepeltetése mellett nem sok csatlakozási ponttal rendelkezik. A Justice Gakuen képtelen volt a kardinális penetrációra: a Tekken 3 / Virtua Fighter 3 gépek rendszeres játékosai számára pedig egyenesen analógnak tűnhetett.

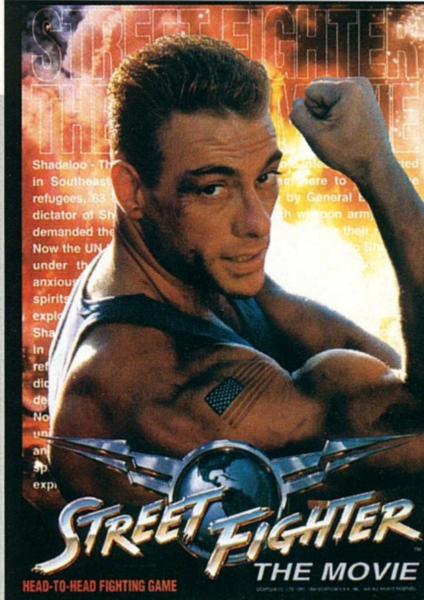
Ami ellenben könnyen szívelégtelenséget okozott egy verekedős-játék veteránnak, az az 1999 őszen bemutatott **SNK VS. CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH** volt. A játékot az SNK fejlesztette (két féle ízesítésben: **SNK EDITION** és **CAPCOM EDITION**), monokróm NEO GEO Pocket hordozható gépére és műfaját tekintve "cserekártyacsataprogram" – harc, amit kártyákkal vívhattunk. Függetlenül zsánertől és platformtól, történelmi pillanat volt ez (talán nem kell részleteznünk, hogyan taposták egymást az éves Tokyo Game Show-ra ellátogató rajongók): egy monumentális partnerkapcsolat első gyümölcse. Mindkét kiadás más kártyákat tartalmazott (és más főszereplőket: az SNK EDITION hősei Cap és Comet, a CAPCOM kiadásé Shin és Kei ;), összesen háromszáz kártya volt betakarítható, persze csak abban az esetben, ha cserélgettünk a cimborákkal. Szinte párhuzamosan jelentkezett az SNK egy új hordozható géppel (NEO GEO Pocket Color – a japáni óriásplakátokon egy bájos ifjú ázsiai hölgy reklámozta "I'm NOT a BOY!" felirattal (utalva a riválís Nintendo gépre); nos, az eladások gyors elapadását majd a platform szinte azonnali halálát tekintve a történelem sajnos igazolta őt), amihez természetesen új verekedős játék is járt: az **SNK VS. CAPCOM: THE MATCH OF THE MILLENNIUM**. Első ízben léptek ugyanazon szorítóba a két titán harcosai, rögtön három féle harcmodorban – average (Capcom), counter (SNK) ill. rush (lánc-kombó) – és három formán belül – one-on-one, tag, team battle – három féle módban – tourney, sparring, VS. – szaladhattak egymásnak. Nem szabad megfeledkezni az Olympic menüpontról sem, melynek minijátékaiban szerzett pontjainkat új super move-okra válthattuk. Eközben csendesen, feltűnés nélkül a játéktermekbe lopakodott a **MARVEL VS. CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES**. Az SNK-tól elcsent "három három ellen" tag team mód a végletekig kihasználta a hagyományos, két dimenziós megjelenítés adta lehetőségeket, a hatalmas, 56 karaktert tömörítő fesztivál pedig még a legfinnyásabb rajongó elvárásainak is igyekezett megfelelni (köztük pl. a BioHazard / Resident Evil Jill Valentine-ja vagy éppen "Gonosz" Sakura). Háziasítás: Naomi ~ Dreamcast ill. erőteljesen készülődik a PlaySta 2 port is. A triplanullás év szeptemberében aztán megérkezett a **CAPCOM VS. SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000** (Naomi / Dreamcast). Forradalom volt. A Zero 3 izmusai "groove"-okká értek: a 28 (+5 rejtett a DC kiadásban) karakter (mindegyik EX változattal – semmi közük az EX sorozathoz) három Capcom és egy SNK harcstílus közül mazsolázhatott, miközben magas felbontású, SNK és Capcom művészek rajzolta fantasztikus hátterek előtt kiverte a lelket ellenfeléből. A játékmenet a Zero sorozathoz hasonlóan kombó-orientált, ám itt a légi blokkolást blokkolták. Képtelenség volt lerakni... maga volt a megtestesült gyönyör. Pihenésképpen befutott a **GUNSPIKE (CANNON SPIKE)**: a Psikyo és a Capcom mesés (bár tiszavirág élettartamú) Dreamcast konverzióval lepte meg a Naomi eredetit szomjazókat. Itt az olyan legendás Capcom karakterek mellett, mint MegaMan vagy Arthur király, Cammy (Shadaloo kosztümben is!) és Nash (Charlie) is beköszöntek némi terrorellenes harc erejéig – Balrog (Vega) pedig mint ellenfél teszi tiszteletét a pörgő akciójátékban, ráadásul maszk nélkül. Hidegen hagyott mindenkit az ezután érkező **CAPCOM VS. SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO** (Dreamcast), ami a szokásos "dobjunk hozzá néhány harcost meg hátteret" filozófiát követte, a régi szép idők emlékére. Pár ezer darabot vittek haza belőle Japánban, a második rész bejelentése ekkor már a levegőben lógott. Nemrég érkezett egy PSOne átirat is, legfontosabb jellemzője a RETTENETESEN sok töltögetés. Az arénába ezután ismét két "profilidegen" játék ugrott be: a NEO GEO Pocket Color hattyúdalaként az **SNK VS. CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH 2 – EXPAND EDITION**, ami annyi kártyát dobott az asztalra, hogy már megszámolni is képtelenség (meg sok minden mást... aki ismeri, azóta is elmorzsol heti egy rózsafüzért egy GBA átiratért); a **NET GIMMICK – CAPCOM VS. PSIKYO ALLSTARS** (ismét Dreamcast) pedig a két firma csillagait engedi egymásnak egy forró japáni fürdőházban; a fegyvernem: Mahjong ;). Mindkét játék kizárólag Japánban jelent meg. A csapat legfrissebb tagja a tavalyi / idei **CAPCOM VS. SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001** (vagy **MARK OF THE MILLENNIUM**, ahogy nálunk nevezik – csupán a PS2 változat sasolta be Európát, a tökéletesen identikus Dreamcast változat Japánban maradt). Magas felbontású poligon hátterek, nyolc nehézségi szint; 3 Capcom, 3 SNK és két szabadon kikeverhető "groove", több, mint 40 harcos, három három ellen és ún. ration battle tag match. Álom, luxuskivitelben. Legutóbbi, szerencsétlenül elsült inkarnációja a GameCube-os **CAPCOM VS. SNK 2 EO** (teszt néhány oldallal arrébb).

HARU ICHIBAN – "AZ ELSŐ TAVASZI SZELLŐ"

Részletesebben! Mindent! – csendült fel a kórus, R. bácsi pedig, akár egy huncut menyecske, azonnal beadta volna a derekát... ám ekkor eszébe jutottak az égiek. "Két oldal, és fejezzük be végre, jó?" – sugallták félreértelmezhetetlen hangsúllyal. Nem srácok... sajnálom. Tömören, – szigorított be, – jön még GBA-ra a **STREET FIGHTER ZERO 3 ADVANCE**, ill. PS2-re a **MARVEL VS. CAPCOM 3** (új játszható karakterei Dante [Devil May Cry], Zero [Rockman / MegaMan], Nemesis [Biohazard 3 / Resident Evil 3] és az EX Pullum Purna-járól mintázott Rouge [Power Stone] a Capcom oldalról; Bishop, Ghostrider, Thor és Jubilee a Marvel oldalról). Na meg persze az újjászületett SNK variációja a VS. témára, az **SNK VS. CAPCOM** – egyelőre csak a játéktermekbe érkezik, de nem zárható ki akár egy Dreamcast változat sem...

Gyors végszó? SENKI nem tagadhatja a Street Fighter játékok jelentőségét, szerepét és erejét. Egyetlen apró szikra volt, mely lángra lobbantotta a verekedős játékok forradalmát; egy jól kitalált koncepció, mely az évek múlásával már-már a TÖKÉLETESSÉGIG tökéletesítette önmagát. Az ember vagy a játékmenet rabja, vagy a grafikáé. Vagy a lelke, vagy a poligonszáma alapján ítéli meg a szoftvert. A Street Fighter lelke pedig elég erős ahhoz, hogy tenyereket izzasszon, hogy konzolokat rántson a földre a gamepad zsinórjánál fogva, vagy hogy DualShock-okat reccsentsen ripityára... a Street Fighter ÖRÖK.

reiker@eigo.co.jp

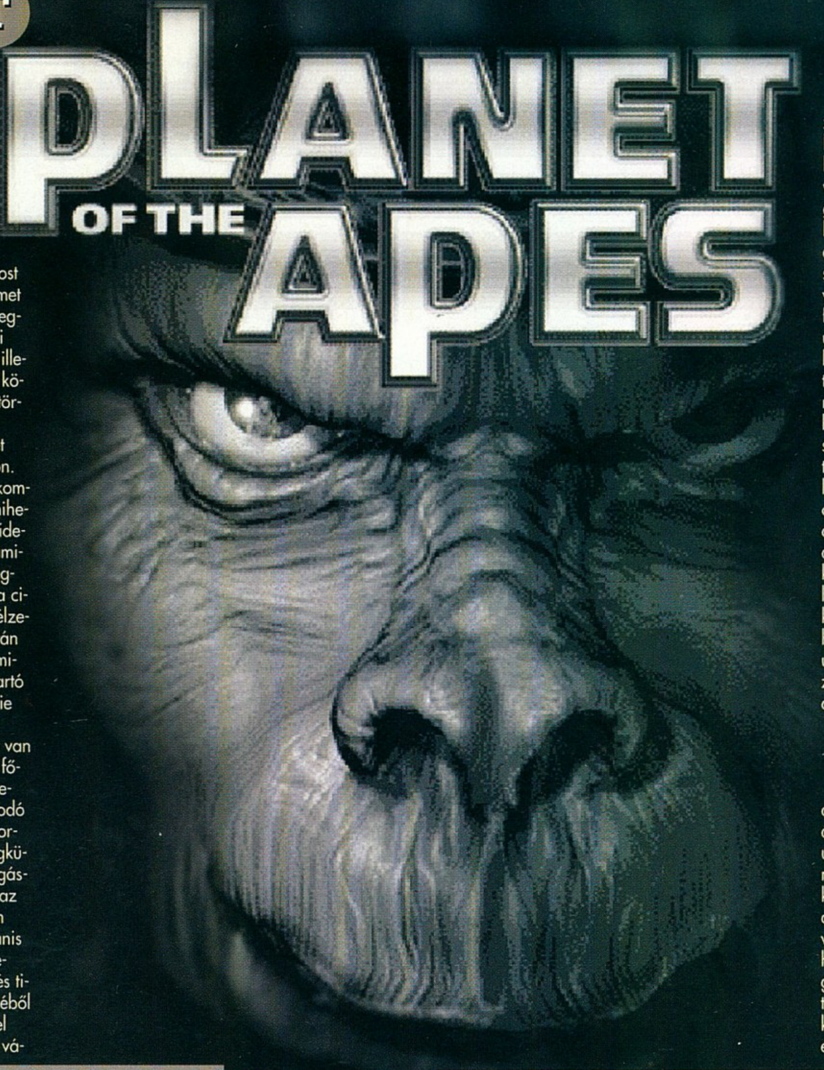








PLANET OF THE APES



Majmokkal ugye bárhol találkozhatunk a pa*********n kezdve a re*******n át egészen a sarki közértig, de közel sem annyival, mint ebben a játékban. Majdnem két éve a hírek hasábjain olvashattatok először (és asszem' utoljára) a Konzolban a Majmok Bolygója játékváltozatáról, ja nem, mert volt egyszer az E3 tudósításban is szó róla). Aztán nagyon-nagyon hosszú ideig csend, és most egy napról a másikra megjelent a játék. A filmet szerintem, nem kell senkinek bemutatnom, a legnagyobb klasszikusok közé tartozik, egy igazi kultikus darab, már ami az eredeti változatot illeti, mert tavaly újraforgatták az első részét, és középkategóriás akciófilmet csináltak belőle. A történet szerint 2125-ben fellövik az első hosszú időtartamra tervezett űrhajós-különítményt, két férfi és két nőt Cassiopeia-ra keresztelt űrhajón. Röviddel azonban a kilövés után mindenféle kommunikáció megszakad a hajóval. Az űrhajó hihetetlen sokáig sodródik a hipertérben, közben idelent eltelik 1754 év. 3889-ben járunk tehát, amikor is a Cassiopeia visszatér a földre, vagy legalábbis egy hasonló klímájú bolygóra, mivel a civilizáció semmilyen nyomát nem észleli a fedélzeti számítógép. Röviddel a kényszerleszállás után a négy főből csak Ulysses marad életben. Ramirez már a gépen meghalt, mivel az életbenntartó kapszulája megrongálódott, Romulus és Sophie pedig a majmokkal való első találkozásuknál vesztették életüket. A két film és a játék között van némi különbség, hiszen az eredetiben (CH) a főszereplő a nyakán megsérül, ezért képtelen beszélni, és a majmok, akik a bolygón az uralkodó fajt képviselik (az emberek meg a rabszolgasorban tartott félértelmes állatok) nem tudják megkülönböztetni szerencsétlent a többi, csak makogásra képes embertársától. Na ez a játékban és az új filmben is másképp van (mondjuk a filmben egy csomó minden más sem stimmel), itt ugyanis az emberek nagy része megtartotta értelmi képességeit, tehát képes beszélni, olvasni, írni, és titokban azon fáradoznak, hogy a gorillák kezéből átvegyék a hatalmat. Ulysses nagyon sokéig el sem hiszi, hogy a Földön vannak, csak akkor vá-





ULYSSES A MAJMOK KIRÁLYA

lik teljesen bizonyossá, amikor a New York-i szabadságszobor jobb karja egy elhagyatott tengerparti sétányon emelkedik ki a homokból.

PRÓFÉCIA ÉS ANNAK BETELJESÍTŐJE

Le van írva ugyanis, hogy egyszer eljő egy ember a csillagok mögül, aki leveti magáról a béklyókat és felszabadítja az emberiséget. Jelen esetben ezek lennénk mi, avagy te, aki a programmal nekiállsz játszani. A játék egy 3 dimenziós akció-kaland, sok logikai feladvánnyal megfűszerezve. Ulysses-t a főszereplőnket hátulról külső nézetből láthatod, és számtalan pályán kell magad végigverekedned, amíg eljutsz az emberiség totális felszabadításáig. A számtalant most szó szerint érdemes venni, mert rengeteg pálya van a korongon, egyelőre még én sem játszottam végig, pedig már három napja egyfolytában nyomom. Még szerencse, hogy a mellékletben csak egy oldalt szántunk neki, így a hely is csak ez első tizenhét szintnek lett elég. Bár az az igazság, hogy ezt a játékot pont végigjátszás nélkül érdemes lenyomni, ugyanis a segítségek pont a felfedezés édes örömét fogják tőletek elvenni. A játék több nagyobb helyszínre van osztva, és ezek bomlanak még több alpályára. A szokásos akciórészeken (értendő ez alatt a majmok likvidálása), leginkább tárgyak és kulcsok megszerzésén lesz a hangsúly, melyeket aztán használnunk kell a továbbjutás érdekében. Azt már most elárulhatom, hogy a játék technikai kivitelezése igen közepesre sikeredett (erről majd még később), de mindenképp elismerés, méghozzá nagy elismerés illeti a pályatervezőket! Én mondom nektek, minden tereptárgy tökéletesen a helyén van, és minden szint logikusan következik egymásból. Nincsenek kirívó helyszínek, felesleges folyosók, vagy termek. A játék még a sokadik pálya után sem lesz unalmas köszönhetően a remekbeszabott tervezésnek, és a változatosságnak. Szinte minden második-harmadik pályán új megoldandó feladatok, szituációk elé állítanak majd a készítők, amikhez leírás nélkül bizony használnod kell majd a szürkeállományodat. Ezt most nagyon eltalálták, tökéletesen adták vissza a már elpusztult földi civilizáció hangulatát, és szerintem a felépítését is sikerült hitelesre megalkotni. Itt cseszték el, például a Shadowman 2-öt a készítői, csupa egyforma folyosó és egyforma kapcsoló volt abban a játékban, nem csoda, hogy már a második pályáján legszívesebben kidobtam volna az ablakon. Ez itt nincs jelen, bár tegyük, hozzá, a játék készítőinek jó alapot szolgált a film, tehát ezt csak elrontani lehetett volna. A részletességre elég, ha annyit mondok, hogy egy helyen lángvágóval kell leoperálni egy lakatot. Na most, az azt tartó vasak a hőre beizzanak, és vörösen világítanak egy kis ideig.



IRÁNYÍTÁS

A D-paddel mozogsz. Az X az akciógomb, ezzel nyitsz, vizsgálsz, használ mindent. Ha van a közeledben ellenfél, ezzel ütsz-rúgsz-vágsz. Ha lőfegyver van a kezedben, ezzel tüzelsz. Vízen vagy víz alatt ezzel tudsz úszni is. A Háromszöggel elővenni, illetve eltenni tudod a kijelölt / nálad lévő tárgyat / fegyvert. A Körrel letenni tudsz egy olyan cuccot, amiről úgy érzed nincs már rá szükséged. A Négyzettel a belső nézetre tudsz váltani (D-paddel ilyekor körbenézelődhetsz), lőfegyverrel a kézben (X) tüzelni is tudsz. Ez például a hordók felrobbantásánál jön jól, és ne feledd, csak akkor lőj, ha a célkereszt pirosra váltott. R1-gyel a tárgylistát lehet előhívni, itt a jobbra-balra irányokkal tudsz váltani. Az első oszlopban ugyanis a használati tárgyak vannak, a másodikban pedig a speciálisak. Futni az R2-vel tudsz. Ugrani fel és előre az R2+X+iránnyal lehet, ez mondjuk elég bénán működik, de szerencsére az ugrálgatást nem nagyon erőltették amúgy sem. Fontos gomb még az L2 is, ilyenkor az emberünk leguggol, és hangtalanul lehet vele közlekedni (a gorillák nem hallanak meg!), de a leglényegesebb, hogy ilyenkor megjelenik egy kis kijelző a képernyő tetején, amin megfigyelhetjük, hogy az ellenfeleink hol helyezkednek el, Ulysses ugyanis ilyenkor hallgatózik. Van még egy kijelző a bal alsó sarokban is itt az életerőnk és víz alatt a levegőnk mennyisége látható.

ÖSSZEGZÉS

A hangulat, a zenék, hangok, a történetvezetés, a pályaszerkesztés tökéletes. Az irányítás és ez által a játszhatóság sajnos elég rossz. Főleg az ugrások kritizálhatók, a kiszámíthatatlanságuk miatt. Aztán itt vannak a harcok is, hihetetlen könnyű meghalni, pár ütés és oda a teljes életerőcsíkunk, sőt még akkor is fogy, ha bunyó közben védekezünk (Le iránnyal). Nagyon idegesítő, hogy folyton megmurdálsz. Egészségügy csomagokat meg ritkán talál az ember, spórolni meg tök felesleges velük, csakúgy, mint a fegyvereinkkel, mert egy-egy nagyobb helyszín után mindent elvesz tőlünk a gép, lehet tehát gyűjtögetni minden elölről. Nagy kár érte. A másik nagy negatívum a játékban a grafika, nem is, ahogy kinéz a cucc, mert jól néz ki, csak tele van apró, de idegesítő hibákkal. Átlátszódó, átvillódzó textúrák és élek, lagymatag pop-up. És hát a tipikus Playstation jelenség, amikor nincs egy egyenes vonal, mert amint arrébb mész már görbülnek a falak, megpróbál minden szétesni, mész egy lépést akkor meg összeáll a dolog. Kicsit igényesebben kellett volna megírni a mozgatórutint, és akkor talán a játékból is egy igazi klasszikus válhatott volna csakúgy, mint a filmből. Az hogy mégis magas pontszámot kap majd a végelszámolásnál, annak köszönheti, hogy most kivételesen elvonatkoztattam ezektől a gyermekhibáktól, és az értékelésnél a pozitív oldalait néztem a játéknak, márpedig abból is van sok. Szerintem, megéri vele játszani.

CSIPI M LEE

PLANET OF THE APES

UBI SOFT/VISIWARE

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ monumentális történet, sok érdekes feladat
× könnyű elhalálozni, sok apró hiba

8.5 pont

Tom Clancy's RAINBOW SIX -LONE WOLF-

NEW MISSIONS FOR RAINBOW SIX

EZ MI EZ? EGY DEMÓLEMEZ?

A Rainbow Six sorozatot nem nagyon kell valakinek is bemutatni, már ha az illető egy kicsit is jártas a videojátékok témakörben. A még PC-n elhíresült sorozat egyes darabjairól már többször is olvashattatok a Konzolban, hiszen a nagy sikeren felbuzdulva több konverzió is született Playstationre, Nintendo 64-re, de még Dreamcast-os változat is napvilágot látott. Közülük néhányhoz nekem volt szerencsém, és ha jól emlékszem vissza, nekem legjobban az N64-es változat tetszett, talán az volt legközelebb a személyi számítógépekre megálmodott eredetihez. (Nem vagyok elvakult Nintendo fan, mielőtt valaki részrehajlással vádolna ;) **(Áááááá, dehogy! Martin)**

Gyorsan egy mondatban vázolnám a lényeget, úgyis mindegyik Rainbow Six-es teszt során bemutatásra került ez a nemzetközi tagokból álló terrorista elhárító szervezet, ami a Szivárvány Hat nevet viseli magán. A csapat a korai időkben még valóban hat tagot számlált, azonban a mókuskerék előrehaladtával és a különféle konverziók elkészültével ez a szám egyre csak csökkent. A N64es változatban még négy kemény legény volt a gáton, aztán ez háromra fogyatkozott a Playstation-re átteleportálódva. Ebben a mostani programban már csak egy szerencsétlen fickó árválkodik (talán ezért is kapta a Magányos Farkas alcímet, ami viszont egy Chuck Norris film címe volt, ha valamennyire működik még az agyam). Úgyhogy szinte már látom a folytatást, amiben a csapat létszáma nullára redukálódik, és külső perspektívából szemlélhetjük végig, amint a terroristáknak sikerül valóra váltani a terveiket...

EGYSZEMÉLYES KOMMANDÓ

Mielőtt nekiláttam volna a játéknak, előtte bedobtam a korongot a személyi számítógépembe, és meglepődve tapasztaltam, hogy a program még image fájlként is alig valamivel foglal többet, mint kilencven mega. Ez sok jót nem jelenthet, vagy egy béta változatot kaptam kézhez vagy maga a játék ilyen rövid. Aztán, mint utóbb kiderült a cucc rövid, és mellőz minden körítést, a maga puritánságával talán csak egy küldeteslemeznek menne el, de az én megítélésem szerint még annak is baromi kevés. A beállításoknál érdemes az invert look-ot és a célkereszt automatikus célra állását bekapcsolni.

Új játék kezdése után a már megszokott eligazító és felszerelés szelektáló képernyőre kerülsz. A művelet neve Sarkvidéki Főnix, és egy orosz terroristaszervezettel és annak sátáni vezetőjével kell felvenned a harcot, neked egyedül, hogy a világ minden súlya a te vállaidat nyomja. Fegyverek, túszok, meg minden hasonló, ami egy teljesen átlagos, sablonos kommandós sztorihoz kell. Xander mega intelligens, meg szuper veszélyes, épp ezért három magasabb rangban szolgáló tiszttől is meghallgathatjuk, hogy precízen és óvatosan dolgozzunk. Ennyit a briefingről. Az Intel egyelőre még üres, majd csak a későbbiekben találod itt meg a régebbi küldetések ismertetéseit. Az egész állományban egyetlenegy fickó árválkodik, bevetésre készen, ezért valószínűleg őt nem lesz nehéz kiválasztanod a Kit Select menüben, ahol fel is szerelheted. Választhatsz neki az AR, a sima és a hangtompítós MP5, a shotgun és a PSG-1es távcsöves mesterlövészpuska közül egyet, mint elsődleges fegyver, és a két pisztoly közül egyet másodlagosnak.

Ezen kívül emberünk elbír még két további felszerelési tárgyat is, ez lehet kézigránát, villanógránát, illetve pótmuníció a fegyverekhez. Ha esetleg mást is magaddal szeretnél vinni, valószínűleg serpákat kell fogadnod, de ezt az opciót kihagyták a játékból. Az utolsó menü a térkép, ahol láthatod a terep felépítését. Néhány feltűnő színes pontocskára nem árt, ha odafigyelsz, mert ezek közül a piros kereszt a bevetés célját, a zöld négyzetek a lehetséges behatolási pontokat jelzik, a kékek pedig másodlagos információkkal látnak el. Ebből leszűrheted, hogy az útvonal tervezéses részt kihagyták a játékból, talán azért, mert egyébként sem szokta senki használni. Az irányítás a következőképpen alakul: analóg karok – haladás, nézelődés, két alsó blokk – oldalazás, R1 – tüzelés, Háromszög – fegyverváltás, X – ajtónyitás, Négyzet – leguggolás, Kör – tárcsere. Az L1 + irányokkal lehet Le/Fel nézelődni, ha csak sima joy-jal játszol. Az elején kicsit furcsa volt, hogy az automata gépfegyverekkel is csak egyet-egyet lehet lőni, de aztán rájöttem, hogy ezt szabályozni (tehát sorozatra váltani) a Select egyszeri illetve kétszeri lenyomásával lehetséges). Ami még nagyon fontos, hogy a Start menüben tudod bekapcsolni az éjjellátó szemüveget, amire a pályák hatvan százalékában szükséged lesz a rossz látási körülmények miatt.

Rövid töltés, pálya, agyonlőnek, kontinyú, rövid töltés, agyonlőnek, kontinyú, rövid töltés, agyonlőnek, kontinyú, rövid töltés, most már tudod, hogy az erkélyről lőttek rád, leszeded a palit az automata célzás segítségével, és végre lesz időd, hogy bekapcsold az éjjellátót. Ezzel végre szemügyre veheted a grafikát. Ami jó, bár a pályák nélkülöznek minden tereptárgyat, és szinte csak az épületekre épül az egész. Nekem főleg a fegyverek ábrázolása tetszett. Az ellenfelek tekintetében már nem ilyen felemelő a látvány, az összes pályán mindössze egyféle maszkos terepszínű ruhába bújt fickóval hozhat össze a sors, és egyezményesen mindegyikük egy: "Hé Te!" felkiáltással próbál megbarátkozni velünk. Azért a szokásos poligon-átlátszódós hibák most is jelen vannak, méghozzá igen nagymértékben. (Nem baj legalább le lehet lőni a gaz terroristákat a falon keresztül is) Ami leginkább bosszantó, hogy az összes RS játékhoz képest is iszonyatosan könnyű meghalni, egyszerűen csak akkor vagyunk képesek egy pályát teljesíteni, ha betanuljuk az őrök helyzetét, mozgását az adott szinten. Ami még elkeserítő, hogy összesen öt pálya van a lemezen, amit nagyjából negyven perc alatt végigvittem. Állítólag a több kezdési pont egyben nehézségi fokozat is, és ha a legnehezebb útvonalakat választjuk, több pálya lesz a végelszámolásnál, de ez szerintem kamu, mivel kipróbáltam. RS fanatikusak nekiállhatnak szenvedni a befejező gratula képernyőért, a többiek hagyják lógva a magányos farkast.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu









RAINBOW SIX LONE WOLF

REBELLION/UBI SOFT

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ tök jó ötpályás "demó CD"...
× ...ja, hogy a készítők nem annak szánták?

3.5 pont



PLAYSTATION LELTÁR

SUPER SHOT SOCCER

FIFA. ISS. TIF. Ezek nem titkos kódszavak, mindössze a legkedveltebb futball játéksorozatok neveinek rövidítéseit vetettem virtuális papírra. Ezek a programok azok, melyek már évek óta uralják a piacot, és meghatározó szerepet játszottak a foci "szimulátorok" fejlődésében. Néha elgondolkodom azon, hogy egyes kiadók mégis milyen marketing megfontolásból döntenek egy saját fejlesztésű futball game kiadásáról? Vajon megvásárolja valaki ezeket a középszintű, erőtlen próbálkozásokat? Mint például a Tecmo által gondozott, most megjelent Super Shot Soccer-t? Tud annyi újdonságot felmutatni, hogy észrevegyük egyik másik híresebb focijáték mellett a polcon? Az SSS (hogy a rövidítéseknél maradjunk) mindenen tekintetben alulmarad a konkurenci-



áknál, nem hivatalos játék, nincsenek eredeti nevek, s a grafika teljesen középkategóriás. A meccsek alatt a kommentátor hiánya mármár fájdalmas lehet egy focirajongónak. Kevés kupa, kevés bajnokság, a legalapvetőbb beállíthatóságokat tartalmazza a korong. Az egyetlen csábító újdonság a rengeteg speciális mozdulat, amik (miután feltöltődött a csapatunk speciális energiáját jelző csíkja) látványosabbá teszik a mérkőzést mint egyes verekedős játékoknál. Ezek a csapásmérő eszközök csapatonként változnak, a Franciákkal például még az Eiffel tornyot is megidézhetjük a gyep közepére. Hogy újszerű lenne az ötlet? Van már hasonló a 2-es gépre, a Redcard. Nekem ez kevés, de ha neked elég vásárold meg…



2,5 pont

DIGIMON WORLD 3

Hogy ne egyedül a Nintendo zsebét húzza a hatalmas pénzösszeg, amit a Pokemonokkal kaszáltak, a Bandai is megalkotta a saját zsebszörnyeit, a Digimonokat, az őrület hasonlóan nagy: rajzfilmsorozatok (már nálunk is látható az egyik kereskedelmi televízió-csatorna jóvoltából), pólók, bögrék, és nem utolsó sorban Playstation játékok jelentek meg a Digimonok nevével fémjelezve. A harmadik rész már leginkább egy szerepjáték szeretne lenni, vagy az is. A főszereplő egy Junior névre hallgató kisfiúcska, aki – hát mi más is – a legnagyobb Digimon bajnok szeretne lenni a virtuális világban. Merthogy a digimonozásból is online szórakozás lett, és a vállalkozó kedvű egyének digikapszulákba helyet foglalva kapcsolódnak fel a netre, és egy teljesen digitalizált világban mérhetik össze tudásukat. Ahogy aztán alakul a



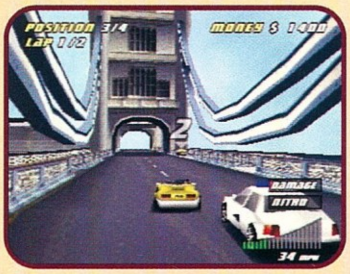
történet, feltűnik egy elvetemült figura is a színen, és a tét már nem csak a digibajnokság lesz… Szép színes előre letárolt helyszíneken mászkálunk, beszélgetünk és ha a szükség úgy hozza megküzdünk egy ellenséges digimontulajjal, vagy esetleg egy vadon élő digimonnal. A harcok mindig külön képernyőn zajlanak, egy az egy ellen, de szerencsére lehetőségünk nyílik a cserékre is. A rengeteg különféle megtanulható támadás és parancssor változatossá teszi a harcokat. Aki pedig még elégedetlen lenne, az trenírozhat, diginonokat vadászhat, nevelhet, keresztezhet. Van tartalom az anyagban, de szerintem csak egy bizonyos réteget fog érinteni a dolog.



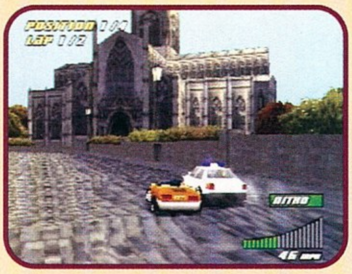
6 pont

LONDON RACER 2

A játék előző része sem rengette meg alapjaiban a PS1-es világot, és ehhez a tendenciához a második epizód is tartja magát. Érdekes húzás továbbá, hogy a stuff szinte teljes egészében megegyezik az itt következőkben bemutatott USA Racerrel, aminek véleményem szerint eléggé "lehúzás" szaga van… A game pörgős intróval indít: kopasz gengszter, utós üldözés London utcáin, rockzene. A menü gazdag, egy csomó beállítási lehetőséget találsz. Kezdhetsz bajnokságot, egyszerű versenyt és küzdhetsz a stopper ellen is. A bajnokságban 6 féle szereplő közül választhatsz (eltérő tulajdonságokkal), és már indulhat is a buli! Kezdetben csak a londoni versenyeken indulhatsz, ha ezeket megnyered, mehetsz tovább az angliai és a nemzetközi flúgos-futamokra is. A garázsban ja-



vítani tudod kocsid sérüléseit, nitrot vehetsz, és az Upgrade pontban fejlesztheted a gép menettulajdonságait (sőt, még a színét is átfényezheted). A program grafikáján erősen érződik a Driver hatás, persze messze elmarad attól. A házak jól festenek, kár, hogy 5 méterrel a kocsi előtt pakolja ki az objektumokat a gép. Az autók szerintem elég gázosak (főleg a mi járgányunk, ha mondjuk hupilila színt választottunk neki), legjobb talán belső nézetbe váltani… Száguldó rendőrkocsik, füstölgő ellenfelek, és iszonyatos rángatás jellemzik a programot, amit kizárólag azoknak ajánlok, akik kóros "autósjáték" elvonási tünetekben szenvednek!



5 pont

CREATURES

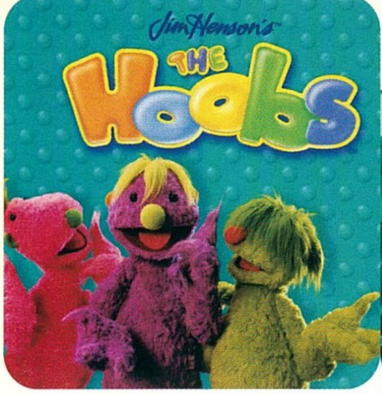
Biztos mindenki emlékszik még a Tamagochi őrületre, amikor a sok elmebajos úton útfélen a kis zsebben megbúvó elektromos házi kedvencével volt elfoglalva, amíg a lelkiismeretes tanárnéni/bácsi meg nem szabadította tőle. Jellemző az emberi hülyeségre, hogy abban az időben több tamagochi temető is létezett. A Creatures valami ehhez hasonló dolgot kínál. Adott egy kis populáció, ami kezdetben két kis szörnyecskéből áll. Ezek a szörnyecskék kiköpött úgy néznek ki, mint azok a szörnyecskék. Mármint a filmbeliek. Kicsit korlátolták is, mert maguktól nem igazán képesek semmire, kivételt talán csak a szaporodás képez (hehe), de erről majd később. Ezek a szörnyecskék egy nagyobbacska renderelt képernyőn éldegélnek, és nekünk kell a fejlődés rögös útján terelgetnünk őket, kis repülő tündérek formájában. A képernyő alján láthatod, hogy épp hány szörnyet nevelsz, az erre kijelölt

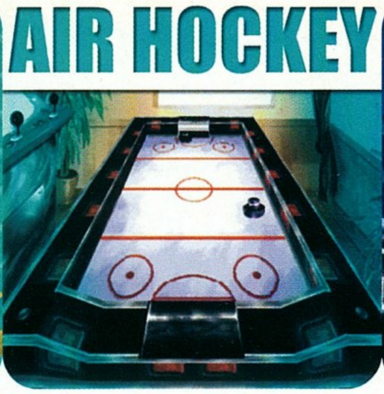


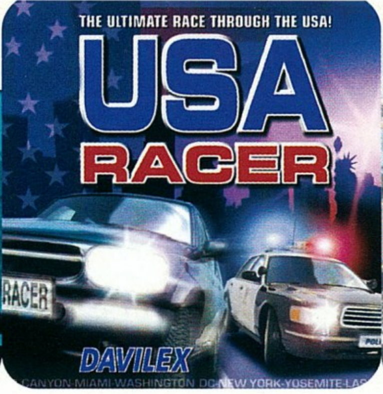
gombbal tudsz szelektálni közöttük, és kezdődhet a tanítás. Mint például rávezetés a két lábon járásra, a labdázásra, a búgócsigázásra, és egyéb hülyeségekre, majd idővel parancsszavakat is megtaníthatunk nekik. Oldalt láthatjuk a tulajdonságaikat, melyikük mennyire éhes, unatkozik-e, avagy épp fájdalmai vannak-e. Idővel aztán importálhatjuk és exportálhatjuk is a szörnyeinket, hogy minél fejlettebb lényt teremtsünk meg, akár csak a jó isten minket. A szaporodás a tojásrakással kezdődik, hogy azt mi előzi meg nem volt alkalmam megfigyelni, mindenesetre mialatt elmentem enni, három fővel több lett a kis família. A szörnyecskék kis gügyögő hangokat adnak ki, a háttérben halk zene szól, könnyű elaludni rajta…

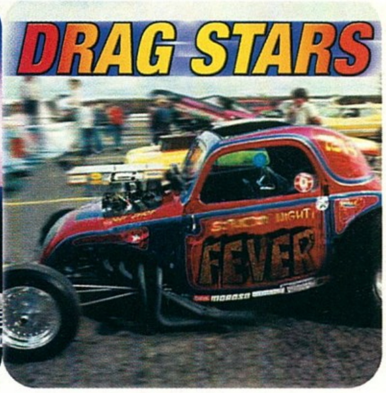


2,5 pont









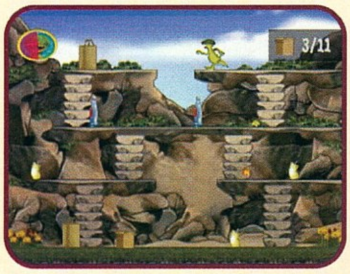
THE HOOBS

A hubok egy szuperaranyos cuki kis társaság, akik a Muppet Show és a Szezám utca szereplőihez hasonlóan bábfigurák, és egy hatalmas csiricsáré furgonnal járják a nagyvilágot, hogy az föld összes gyermekének életébe vidámságot és feltétlen jólétet hozzanak. Intró, egyszerű menü, ami alatt végég pofáznak szereplők, néha jópofán néha nem, mindenestre egy kisgyereknek valószínűleg bejön ez a stílus. Öt nagyobb pálya van CD-n (asszem), ezek a következők: Dzsungel, Északi Sark, hegyek, tengerpart, farm. A stuff nem igazán játék, bár játszani is lehet vele, inkább egy oktató program, az óvodás korú gyerekeknek. Kiválasztasz egy helyszínt és miután betöltődött, az egyik ütődött szereplővel kell kolbászolni a kisebb 3D-s terepen. Eközben lépten-nyomon belebotlunk az adott érára jellemző állatokra vagy tereptárgyakra, amiket a Hoobopaedia-val vizsgálhatunk meg. Ez egy zsebben hordozható kis LCD kijelzős számítógép,



ami néha még filmeket is lejátszik az állóképeken kívül. Minden egyes térségben találkozhatunk egy-két fiatallal is, amikkel különböző mini-játékokat nyomhatunk, mint párkereső, Arkanoid (csak más névvel) és ehhez hasonló kisgyerekeknek való feladatok várnak ránk. Az elején választott nehézségi szinttől függően változik a követelmény is. Minden pálya végén egy puzzle-t is ki kell raknunk, ha jól akarunk szerepelni. Játéknak semmiképp sem nevezhető a program, az oktatórészéből viszont a mi kis óvodásaink vajmi keveset fognak érteni, úgyhogy ajánlanám helyette inkább az Ablak-Zsiráfot.

Még annyit fűznék hozzá, hogy odakint nagyon elterjedtek és kedveltek az ehhez hasonló Playstation-ös oktatóprogramok, mind a szülők, mind a gyerekek körében.



4 pont

AIR HOCKEY

Az Air Hockey talán a legnehezebben tesztelhető játék ebben a szórásban, hasonló az egyik régebbi leltárban fellelhető A1-es golfprogramhoz, mert a játék olyannyira egyszerű, hogy voltaképpen még ezt az ezerötszáz karaktert is nehéz megtölteni. Miről is van tulajdonképpen? Amint elnyomtuk az intrót (most hazudtam, nincs is intró), átnyálaztuk a beállításokat (nehézségi fokozat, hangok zenék), és elindítottuk az új játékot, rögtön ki is derül. Ja, nem, előtte még négy szereplő közül kell kiválasztanunk azt, amelyikükkel végig akarjuk nyomni a játékot. Ez bizony egy egyszerű pong játék, némileg átalakított és feljavított verziója. (A Bojtosnak kellett volna adnod főnök, ő talán még egy oldalt is össze tudott volna róla rizsázni! :) Adott egy gombfocipályához hasonló aréna, amit döntött felülnézetből látsz, és két gombfocista figurá-



hoz hasonló kis korong, amikkel a harmadik, a labdát "megtestesítő" korongot kell az ellenfeled kapujába juttatnod. A játék adott ideig megy, ez alatt kell minél többször megismételni az előbb említett metódust. A négy szereplőnek három-három különböző speciális támadása van, amiket a jobb alsó sarokban láthatsz, és bármikor ellőheted őket. Ezen kívül a felezővonalon megmegjelenő ikonok szimbolizálják a felvehető extrákat, amikből jó néhány fajta van, pl.: hármas labda, fal a kapu elé, gyorsító, láthatatlan labda, stb. stb. stb. Lehet vele ketten is játszani, ha találsz még egy hülyét hozzá. Manga stílusú emberek, zenék, funkcionális grafika.



2 pont

USA RACER

Íme a London Racer 2 ikertestvére! A sztori már ezerszer lerágott csont, emberek egy kis csoportja úgy dönt, hogy nyomnak egy illegális versenyt a Amerikai Egyesült Államok országútjain, semmibe véve a törvényeket és azok képviselőit. Jelen esetben hat mindenre elszánt vezetőről van szó, akik kocsit, pénzt, testi épséget (nem a magukét) nem sajnálva szántják az aszfaltot. A beállítások felett, ahol a gép a különféle rekordokat tartja számon, még lehet reménykedni, hogy nem ismét egy kaki autóversennyel állunk szemben, hiszen kifejezetten kellemesen néznek ki az amerikai nagyvárosok miniatürizált modelljei, amik egyben a pályákat hivatottak jelképezni. Van egyszerű verseny, idő elleni küzdelem, és bajnokság. Mielőtt kiválasztjuk a figuránkat, vizsgáljuk meg a hozzájuk tartozó kocsi(k) tulajdonságait is. A bajnokság aztán még három részre bonlik, aki tehát veszi a fáradságot és a türelmet, az egy darabig el lesz vele, mondjuk legalább egy



délutánon keresztül. A kocsik színét bármikor megválaszthatjuk, ezen felül, ha már nyertünk versenyt és van némi alaptőkénk, vehetünk nitrot, illetve fejleszthetjük is a verdát. Nitrot egyébként a pályákon elszórva is találni, elnyomni őket az egyik blokkal tudjuk. A versenyek a normális városi utcákon zajlanak, illetve civilek által is használt utakon, polgári forgalom tehát van, és ez magával hozza a zsarukat is. Bajnokság módban a pályák tele lesznek kis ikonokkal, ezek pénzt, javítást illetve nitrot adnak. A pályák szép rajzoltak lennének, mint a Need for Speed 3-ban, ha nem minden a szemünk előtt épülne fel, és nem lenne tele textúra hibákkal. Így azonban (és a kerge irányítást is beleszámolva) csak egy teljesen közepes játékot kapunk. Kár érte...



5 pont

DRAGSTARS

Na, még egy illegális versenyekkel foglalkozó autós játék. Van története, amit RPG stílusú szövegdobozokból tudhatsz meg a játék közben. Amennyiben ezt a történetes módot választod, nézni kell egy kocsit, aztán megpróbálni valakit kihívni egy gyorsulási versenyre, és legyőzni őt. Előfordulhat, hogy olyan kocsit vettél elsőnek, ami kezdetben még nem elég erős egy ilyen futamra, ezt onnan fogod tudni, hogy a franc sem fog veled leállni versenyezni. Ebben az esetben a Gran Turismo-hoz hasonló térképen célozd meg az egyik tuning műhelyt, mondjuk azt, amelyiknek az LSD rövidítés a neve, és turbózd fel a verdádat. A versenyek egy rövid egyenes szakaszon zajlanak, mivel hogy a játék a negyed mérföldes illegális gyorsulási verseny alcímet kapta. Ez alatt a negyed mérföld alatt kell levernünk a vetélytársunkat. Mindenkit figyelmeztetnék, aki beruház erre a játékra, hogy a



sebességváltó alapban manuálisra van állítva, tehát nekünk kell váltani. A kocsik még egész tűrhetően is néznek ki, szépen csillognak, mint mondjuk a Driver-ben. Azért egy fokkal rosszabbak, és nincs is túl nagy választék belőlük. Később aztán még lehet nyerni is újabbakat. Magáról a versenyről nincs mit mondani. Nyomni a gázt fél percen keresztül, és felváltani, egy közepes grafikájú pályán. Ez is csak egy tipikus műanyag kutyagumi, ami csak azért készült egy jó nagy adag hozzá nem értésből, és egy jóval kisebb adag lóvéból, hogy az a néhány jóhiszemű, akit még át lehet verni, és mindent rájuk lehet sózni, az drága pénzért megvegye.

Csipi M Lee



2,5 pont



CHUCK NORRIS JUNIOR AKCIÓBAN

Szép dolog is az, mikor egy alapvetően pécés sorozat sok év után végre tiszteletét teszi konzolokon is. A Delta Force játékokra tökéletesen illik a fenti a megállapítás: az első DF még valamikor '97-ben (hű, de régen volt már!) mutatkozott be, azonnali sikert aratva a pécés nagyközönség körében az innovatív, inkább a realizmust és a való világ fegyvereit preferáló játékmenetével – megszületett a taktikai shooterek műfaja, ahol nem az ész nélküli mészárláson, hanem a (viszonylag) nyugodt és megfontolt előrenyomuláson, és az adott objektívák teljesítésén van a hangsúly. A voxel-alapú megjelenítést is csíptük akkoriban nagyon, hatalmas terepen lehet futkározni, és nem utolsósorban hatalmasakat sniperkedni. Az első részt két gyors folytatás, meg egy, a harmadik részhez kiadott küldetéslemez (Task Force Dagger) követte, mostanság pedig éppen a DF: Black Hawk Down multitesztjét nyomják a számítógépeken dühöngő multiplayer őrület által meglegyintettek – mi meg a jó öreg Playstationön próbáljuk bekapcsolni magunkat a kommandózás gyönyöreibe a Delta Force: Urban Warfare segítségével.



NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK...

Csapjunk bele rögtön a dolgok közepébe, és ismerkedjünk meg a történettel: a Delta Force szériának mindig is neuralgikus pontja volta a háttér-sztori, egész egyszerűen szinte soha nem tudtak elszakadni a dögunalmas "gonoszemberek atombombátlopnak, és felakarjákrobbantani a miszép amerikaihazánkban" alapszitutól – sajna az Urban Warfare esetében sem. Pedig egész jól indul a móka: protagonistánk, egy John Carter nevezetű kommandós éppen egy kisebb rajtaütést vezényel le egy kolumbiai drogkartell ellen, mikor is jól rajtuk ütnek, a csapat többi tagja megmurdál, Johnny fiú pedig fizikailag és lelkileg egyaránt megsebezve tér vissza az Államokba. Mi szokott ilyenkor jönni? Igen, kitaláltátok: bosszúvágy amúgy Charles Bronson módra, kideríteni, hogy ki árulta el őket – mert a rajtaütés csapda volt, ebben teljesen biztos a mi amerikai héroszunk. John nagy szerencséjére belép a történetbe a CIA: atyai jó barátja keresi fel a Cégtől, hogy ugyan vállalná már el egy titokzatos új terrorszervezet felszámolását. Szemek összehúzódnak, fog megcsikordul: hősünk belemegy a dologba. A dolgok innen felveszik egy hullámvasút utazósebességét, Carter bácsi hamarosan egy hangtompítós pisztollyal a kezében lapul egy asztal alatt valahol Mexikóban, azzal a határozott szándékkal, hogy magával rángasson egy helyi fegyverkereskedőt... A történet tehát ígéretesen indul, de sajnos pár küldetés után itt is eljutunk a korábbi részek által felvonultatott kliséhegyekhez: ultragonosz terroristák, akik mindig akkor és ott csapnak le, ahol éppen JC kolbászol, és a történet közepén előkerül a kötelező (ezúttal hordozható) atomtöltet is. A dolog 'hálistennek nem olyan cinkes, mint első látásra tűnik, a fejlesztő Rebellion (az Alien vs Predator alkotói) korrekt intróval (nem renderelt, hanem a játék saját motorjával készült) és átvezető animokkal fűszerezték meg a történéseket. Az animációk egyébként (PS1-es mércével mérve perce) nagyon szépen néznek ki, a szereplők elég jól mozognak (a főhősnek például vagy nagyon elrontották az animációját, vagy egy nagyon stílusos mackószerű járást találtak ki neki – ezt a játék végéig nem sikerült eldöntenem), és beszéd közben még a szájuk is mozog – ha nem is teljesen szinkronban az elmondott szöveggel, de legalább mozog. A széria eddigi, a nyílt terepen zajló összecsapásokat előnyben részesítő darabjaitól eltérően az Urban Warfare javarészt zárt terekben játszódik. A döntés érthető: szegény öreg PS simán belepusztulna, ha hatalmas külső helyszíneket+épületeket kéne megjelenítenie (a képfrissítéssel még így is vannak problémák, de erről majd a megfelelő helyen). A külcsínre nagy általánosságban nem lehet egy rossz szavunk se: az épületek jól kidolgozottak, feltűnően objektum-gazdagok (a parkolóban ott áll az autó, a kutatólaboratórium számítógépekkel van tömve, az elfoglalt német irodaház előcsarnoka pedig egy az egyben a Mátrixot idézi), és – megint csak a PS korlátaihoz mérten – a textúrák is változatosak. Külön kiemelném a fegyvermodelleket: ezekre láthatóan nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztő fiúk, és nagyon jól sikerültek - ilyen részletesen kidolgozott gyilokeszközöket talán mégy egyetlen PS1-es FPS-ben sem láthattunk!



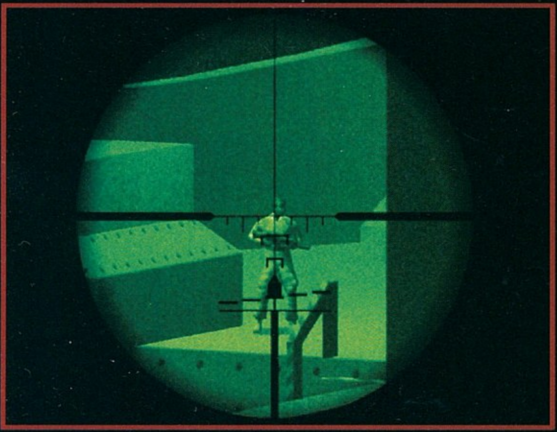




GYILKOS KÍNÁLAT

A Delta Force: Urban Warfare egy roppant ambiciózus játék. Nem csak, hogy hozni akarja a taktikai FPS-ek kötelező elmeit, de hozzá is kíván adni azokhoz: nem mást, mint a Metal Gear Solid lopakodós, csendben gyilkolós stílusát. A küldetések legtöbbje lehetővé teszi a bujkálós taktikák alkalmazását, azaz nem kell feltétlenül Rambo módjára rontanunk az ellenre. Sajnos ez az a pont, ahol a játék ingoványos talajra téved, és gyakran bizony derékig süpped a mocsárba. "Túl sokat akart a szarka" – effektus: a Rebellion túlvállalta magár a játékba épített lehetőségekkel. Mag a ma lövöldözős rész jól működik, kellemes mészárlásokat lehet rendezni az ellen soraiban. A fegyverválaszték bőséges: hangtompítós pisztoly, MP5, shotgun, gránátok, gyalogsági géppuska, C4, aknák, villanógránát, gépkarabély gránátvetővel – minden megvan benne amit csak egy mai militáns beállítottságú gamer kívánhat. Leguggolhatunk, hullákat vonszolhatunk magunkkal (a la Deus Ex), robbanóanyagokat erősíthetünk az ajtókra/falakra, az ellenség rádióját elkobozva belehallgathatunk a beszélgetésükbe, szóval lehetőségek vannak bőven. A probléma az, hogy a Rebellion elfelejtette: ez nem pécé, itt nincs keyboard ötven gombbal. Az Urban Warfare ennek következtében maximálisan kihasználja a Dual Shock lehetőségeit. A bal karral mozgunk előre/hátra, a ballal pedig az irányt adjuk meg, és fel/le nézelődünk – gyakorlatilag a pécén megszokott WASD+egér irányítás pléjstációs szimulálásáról van szó. Ami ott működik, az





itt nem feltétlenül problémamentes. Az irányítást szokni kel, mi több, hosszan gyakorolni, mert különben nagy bajban leszünk már az első pályán. A fentebb felsorolt rengeteg lehetőségnek is megvan a maga ára: vannak olyan funkciók (tipikusan ilyen a leguggolás vagy az újratárazás) aminél két gombot (esetleg egy plusz irányt) kell egyszerre (!) nyomva tartanunk – és ez nagyon nincs jól. A lopakodás is problémás: a Metal Gear nézőpontja tökéletesen megfelel az osonkodós játékmenethez, a sajátszemszögű nézet viszont már kevésbé. Itt is van ugyan radar (egy az egyben MGS koppintás), de sokkal kevésbé használható, köszönhetően annak, hogy jóval kisebb területet látunk át benne mint a Szolid Kélgyó kalandjaiban. Az őröket gyakorlatilag csak akkor vesszük észre a radaron, ha már amúgy is látótávolságban vannak, így az egész radarfigyelés a bezárt ajtó/folyosó másik oldalán lévő ellenfelek felderítésében játszik szerepet. A radar használhatatlansága okán leginkább a különböző "látásmódokra" leszünk kénytelenek hagyatkozni. John ugyanis (brutál-kommandóshoz híven) alaposan fel van szerelkezve, és a küldetések többségére éjjel/hőlátó szemüveget is cipel magával. Az éjjellátó berendezés elsősorban a nagy és sötét nyílt területeken (lesz ilyen is pár, tipikus példa rá a második küldetés teherhajó-dokkja) hasznos: az ellenfélnek ugyanis megvan az a rossz szokása, hogy előbb vesz észre minket, mint mi őt, és a büdös nagy sötétség miatt látótávolságon kívülről tüzel. A hő-látó kütyü pediglen a lopódzásunkat leginkább segítő eszköz: kapcsoljuk be, és nézzük meg magunknak alaposan, hogy ki is vár minket a betonfal másik felén. Általánosságban elmondható, hogy nagyon nehéz hosszasan lopakodni – előbb utóbb úgyis felfedeznek, és annak kegyetlen nagy mészárszék lesz a vége. Vannak persze olyan küldetések, ahol muszáj lesz lopakodni, mert nem szabad, hogy észrevegyenek, és megölni se ölhetünk meg senkit – ezek tán a játék legnehezebb pontjai. Nem vall túl jó arányérzékre, hogy a Rebellion szinte rögtön beledobja a játékost a harc kellős közepébe: az első küldetés rögtön problémás, és a játék irányításának kompromisszummentes ismeretét követeli meg – tele van a net olyan figurákkal, akik rögtön itt elakadtak, vagy maximum a harmadik, egy svájci bankban játszódó lopakodós misszióig húzták. Titeket ez a veszély nem fenyeget, mert elakadás esetén írtok egy mailt a cikkíró bácsi (azaz: szerénytelenségem) címére, és már megy is a segítség... ;-) A stealth-megközelítés irányításbeli hiányosságai ellenére azért érdemes egy kicsit gyakorolni, és inkább erre a játékstílusra ráfeküdni: az ellenféllel való nyílt szembeszállás ugyanis (különösen a későbbi pályákon) kellemetlenül gyors elhalálozáshoz vezethet. Ezért fontos, hogy a küldetés elején tartott eligazítás minden pontját gondosan elolvassuk (különös tekintettel a végrehajtandó feladatokra, és azok sorrendjére), egyáltalán nem mindegy, hogy merre indulunk el a küldetés elején. A missziók többsége egyébként több fázisra van osztva. Ez jó ötlet volt a Rebelliontól, egyrészt azért, mert a fázisok végén lehet menteni (a játék közben ugyebár nem lehet) másrészt meg azért, mert a kisebb pályarészletek jobban elférnek a memóriában, Szegény Kis Szürke így ne szenved annyira... Küldetésekből pedig jó sokféle lesz: találkozhatunk egyszerű "lőj le mindenkit és hozd el ezt meg azt a tárgyat/iratot/diszket" feladatokkal, de fogolyszabadításra, sőt, bizonyos objektumok határozott ideig tartó védelmére is sor kerül majd.



SIRÁMOK

A Delta Force: Urban Warfare az elszalasztott lehetőségek játéka. A mostani formájában sem rossz, de sokkal de sokkal jobb lehetett volna, ha kicsit jobban odafigyelnek benne pár apróságra, néhány funkciót leegyszerűsítenek, másokat meg tisztességesen kidolgoznak. Itt van például az ellenfeleink AI-je: borzalmas. Néha az ajtó mögött lapulva is kiszúrnak, és vége a jól felépített lopkodós taktikámnak, néha meg bambulnak előre bután még akkor is, ha két társukat lőttem fejbe mellettük (a gyenge AI egyébként a Delta Force-ok "védjegyének" számít, az összes eddigi rész ilyen volt, csak én kis naiv hittem azt, hogy így, öt év múltán végre tisztességesen meg tudják csinálni a játék ezen részét is). A buta AI miatt nem lehet hatásosan lopakodni: az MGS-ben kiismerhető volt az őrök viselkedése, és tudtál hozzájuk alkalmazkodni, itt nem az, néha teljesen logikátlanul rohangásznak fel és alá. A nehezen tanulható irányítással még hajlamos vagyok kibékülni (végül is ez volt az ára a rengeteg funkció implementálásának), de ha már ilyen bonyolultra sikeredett, akkor miért nem tudtak belenyomorgatni a játék elejére egy iciri-piciri kis tutorial-pályát, ahol az ember kitanulhatja a kezelés csínját-bínját? Jelenleg maximum az első küldetésben tudunk gyakorolni, ahol az első fél percben három gépfegyveres vadállat ugrik a nyakunkba, mi meg még azt sem tudjuk, hogy hol vagyunk és mit csinálunk... Apró, bosszantó hibák, és ölik a játékélményt keményen. Aztán itt van a grafikai megjelenítés. Fentebb már dicsértem (valóban jól néz ki), az egyetlen bibi az, hogy a játék néha kegyetlenül BE-SZAAA-GAA-ATTTTT. Elég egy nagyobb terem, több objektum plusz három ellenfél, és máris valahol az egyszámjegyű frame per szekundumok környékén lubickolunk vígan. Tudom, hogy a PS1 nem mondható csúcshardvernek (és akkor még nagyon finom voltam) de azért erre illene odafigyelni. Egy nem teljesen konstans framerate-et még elvisel az ember, de azt, hogy a legkritikusabb pillanatokban azért dobja fel a talpát, mert a fegyver csöve fél métereket mozdul el egyszerre már jóval kevesebben tudják akceptálni. Hasonló a helyzet a multiplayerrel: miért nincs? Ez a játék üvölt egy jó többjátékos módusz ért, de a fejlesztő bácsik valahogy elfelejtették mellékelni. Utolsó tőrdöfésként említem meg, hogy az UW ráadásul bugos is: volt olyan küldetés, aminek ötször (!) kellett nekimennem csak azért, mert a drága masina nem adott be egy (nyilvánvalóan azon a helyen felvételre kerülő) tárgyat, és így nem tudtam továbbjutni. Remélem, hogy ez a bug csak az általam nyúzott tesztverzió hibája, és a boltokban kapható végső produktumban már nem szerepel.





SUMMA SUMMARUM

Nagyon nehéz helyzetben van az egyszeri rivjúer egy ilyen játék végértékelésekor. Az egyes számú Pléjstáció bizony már régen kiszolgálta az idejét, és tulajdonképpen örülnünk kéne minden játéknak, ami megjelenik rá, és nem Donald kacsa újabb kalandjait dolgozza fel a kisiskolás korosztálynak. Az Urban Warfre egy kellemes játék, sok bosszantó hibával megterhelve. Valószínűleg még a PS aranykorában is jó játéknak számított volna, különösen ha figyelembe vesszük, hogy milyen kevés normális taktikai lövölde jött ki a gépre. A külcsínt képtelenség a jelenlegi színvonalhoz hasonlítani, hiszen mai szemmel körberöhögnénk, de a gép tudásához képest nagyon is jó. Vonjuk is le a végkövetkeztetést: a DF: Urban Warfare a maga műfajában korrekt alkotás, ha megvan még otthon a Kis Szürke, és szereted az ilyesmit, akkor szerezd be, pár napig kellemesen fogsz vele szórakozni – a nextgen masinák tulajdonosai viszont inkább várják be a Ghost Recont, vagy a SOCOM-ot.

PS: Ha mutatkozik rá igény, a következő számban közölhetünk egy teljes misszió-analízist, írjatok!

Liquid
liquid@576.hu



DELTA FORCE: URBAN WARFARE

NOVALOGIC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes mészárlás, a gép tudásához képest jó grafika, sok lehetőség
✕ multiplayer hiánya, szaggat

6.5 pont

Hello! Vicces, jóképű amerikai pilóta vagyok, amúgy szökött hadifogoly. Megjártam a legkeményebben őrzött náci fogolytáborokat, minden este szembenéztem a halállal, megismerkedtem hős katonákkal (Isten nyugosztalja őket!), és többet volt az arcomon cipőkrém, mint Claudia Schiffer lábán kókuszos testápoló... De azért kösz, jól vagyok! A humorom a régi, és így legalább tudom, hogy mindig lesz mit mesélni az unokáimnak. Persze a két méteres falak akkor már 6-7 méter magasak lesznek, és minden éjjeli szürkeség kicsit kiszínesedik, de csak a gyerekek kedvéért. Én pontosan tudni fogom, mit éltem át, mindenre emlékezni fogok, és mindig érezni fogom a gombócot a torkomban, meg az éjjeli csendben robajszerűen kalapáló szívemet. Még ma is hallom a gyanakvó náci őrök ideges morgását és a táborparancsnok gúnyos üdvözlését a reggeli névsorolvasásnál. Emlékezni fogok a drótkerítés zörgésére, a fáradt járőrök kimerült motyogására és a lövések hangjára, amelyek megölték társamat és barátomat az első szökésünk után... Egy napon már csak szép emlék lesz az egész. Csak érjem el ezt az utolsó kerítést... Segíts Uram!!!

"MA ÉJJEL DOBBANTOK..."



TÖRTÉNETI HÁTTÉR

Stone százados, és Daly repülő-hadnagy baráti fotózásra készülnek német megszállás alatt álló területek fölött. Nem épp szerencsés módon egy keményen védett komplexum fölé kerülnek, és hamarosan egyértelművé válik, hogy bizony ez a légelhárító tűz nagy falat lesz nekik. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, találatot kapnak, a gép összes berendezése megadja magát, és ugraniuk kell. Ugranak, elveszítik egymást szem elől. Stone landolás után egy erdő szélén beleszalad egy náci őrjáratba. Így kerül hősünk hadifogságba, és itt kezdődik a játék. Ennyit tudunk meg a bevezető animációból, aminél mellesleg láthattunk már jobbat, bár nagyjából ez az egyetlen fekete pont a játék értékelésénél. Nem (csak) a látvány, hanem inkább a borzalmasan lapos, szürke dramaturgia öli meg a hangulatot. Utána viszont kezdődik az élvezet, és garantáltan jókat fogunk álmodni pár átizzadt napig.

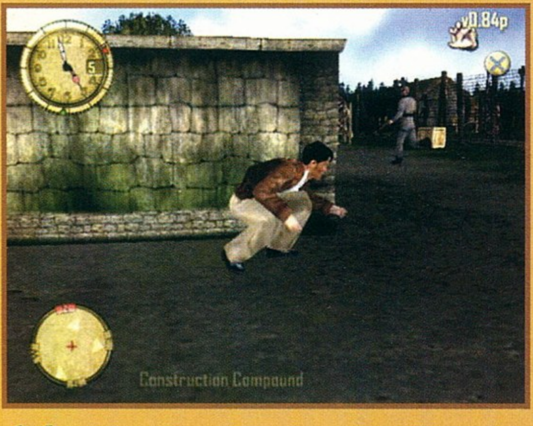


INDULHATUNK!

A játék egyetlen célja a szökés. De az minden mennyiségben. Persze hamar ki fog derülni, hogy nem a "nekifutok, és golyókat kerülgetve átpattanok a falon" stílus a nyerő, inkább olajozottan működő agyra, és ügyes kezekre lesz szükség a sikerhez. A játék tehát a lopakodós, gondolkodós/ügyességi skatulyába erőltethető azok számára, akik címkék nélkül hamar eltévednek a gazdag játékkínálat átláthatatlan dzsungelében.

A játékmenet egyik legfőbb tényezője az idő, ami kb. 60x sebességgel halad a valós időhöz képest (egy óra a játékban = egy perc a valóságban). Az időre végig figyelnünk kell, mert ha lemaradunk a hajnali és az esti névsorolvasásról, a tábor összes katonája minket fog keresni, és magánzárkában végezzük (vagy a gyengélkedőn, lőtt sebbel). Az óra a kép bal felső sarkában látható. A mutatón kívül egy zöld és egy piros jelzést is láthatunk. Az óra mellett olvashatjuk a jelzésekhez tartozó szöveget, amiből kiderül, hogy mi történik, ha a mutató eléri a jelzést. A piros jel az épp aktuális napi fázis (reggeli, névsorolvasás, szabad foglalkozás stb.) kezdetét jelenti, a zöld pedig a következő fázis kezdetét. A névsorolvasásokon mindig meg kell jelenni az erre kijelölt helyen. Ezt körberakott fehér kövek jelzik, és általában a barakkok előtt található. Az idővel a későbbiekben lesz még gondunk bőven a komolyabb akciók során, tehát ajánlott már az elején komolyan venni, és a legegyszerűbb megmozdulásokat is a lehető leggyorsabban kivitelezni.

Az irányítás/nézet tipikus "konzolos". Külső nézetből látjuk hősünket, akit a bal oldali karral irányíthatunk, miközben a jobb oldalival körbeforgathatjuk a kamerát. Legalábbis amíg a szabad ég alatt tartózkodunk, ugyanis belső helyiségekben rögzített kamerák követik Stone százados minden mozdulatát. Ez néha idegesítő tud lenni, ugyanis egy ajtónyíláson áthaladva már nem előre van az előre, és előfordul, hogy ugyanazzal a mozdulattal megfordulunk, és újra azon az oldalon vagyunk, ahonnan jöttünk. Persze nem vészes a helyzet, de az elején párszor mindenki meg fog emlékezni a játékkészítők szüleiről. Ha már járni tudunk, ismerkedjünk meg a két fő funkciógombbal. Az X gomb segítségével fogunk falat/kerítést mászni, ágyak, autók alá bújni, ajtókat/zárakat nyitni, beszélgetni, egyszóval az alapvető dolgokat művelni. A Négyzet gomb a speciálisabb funkciók kapcsolója, pl. falhoz simulás, lopás, tárgyak felvétele, átöltözés/maszkírozás, kulcslyukon át való leskelődés, kődobálás, ládanyitás stb. Az éppen aktuális funkciót a jobb felső sarokban ikonok jelzik, ha csak a gomb jelét látjuk, hiába nyomkodjuk. A Kör gombnak egyetlen funkciója van, mégpedig váltás álló és guggoló testtartás között. Állva tudunk futni is, de feltűnőbbek vagyunk, guggolva viszont láthatatlanul lopakodhatunk a sötét éjben... A Háromszög gomb a BACK funkciót látja el a menükben. Az R1 gomb segítségével külső helyszíneknél rögzíthetjük a kamerát a főhős mögé, gyakorlatilag klasszikus 3rd person nézetre váltva. Az L1 viszont ennél jóval fontosabb funkciót kapott. Segítségével first person nézetbe kapcsolhatunk, és hősünk szemszögéből nézelődhetünk, ugyanis ilyenkor a bal oldali karral nem mozogni, hanem forgolódni tudunk. Ilyenkor használhatjuk az L2 és R2 gombokat kihajolásra, és ilyenkor dobálhatunk köveket, vagy használhatjuk a csúzlit. Ha nyomva tartjuk az L1-et, és közben megnyomjuk az R1-et, akkor váltogathatunk az esetlegesen nálunk lévő kamera, illetve csáklya között. Ezt ne felejtsük el, mert néha (belső helyszíneknél) a rögzített kamera minden láttat, csak a lényeget nem. Nekem csak a játék felénél jutott eszembe ez a funkció, addig jó párszor fölöslegesen kaptam ideggörcsöt :)



A képernyő bal alsó sarkában található a radarral fűszerezett mini-map, ami nélkül lehetetlen lenne a végigjátszás. Térképnek használhatatlan, mivel csak kb. 10 méter sugarú körben jeleníti meg a környezet alaprajzát, viszont ugyanebben a körben láthatjuk az őröket, és paramétereiket. Gyakorlatilag három paraméterről van szó: helyzet (nem anyagi, földrajzi), látószög/látótávolság, és állapot (gyanútlan-fehér, gyanakvó-sárga, és ha már piros a kis körcikk, akkor általában LOAD GAME következik vagy zárka). Ha az őrt jelképező kis körcikk egészen apró, és nem mozdul, akkor az az őr alszik, és lopakodva nyugodtan elsétálhatunk előtte. Kulcslyukon át leskelődve szintén láthatjuk az ajtó másik oldalán lévő őrök állapotát, de vigyázzunk, mert nem minden esetben, csak ha épp arra fordulunk! A bal karral tudunk nézelődni (ha már a Négyzet gombbal átváltottunk kukkoló üzemmódba), és inkább a radart figyeljük, mint magát a látványt, ugyanis ott akkor is látjuk az őrök helyzetét, ha hősünk csak egy falat lát a lyukon keresztül.



A jobb alsó sarokban a nálunk lévő "valuta" (csoki, cigi, alkohol stb.) mennyisége és a zajkeltésre használandó kövek száma látható. A tábori "valuta" az itt használatos fizetőeszköz, ezzel vehetünk cipőkrémet, feszítővasat, távcsövet, álkulcsot, egyenruhát de akár segítőket is bérelhetünk, akik parancsszóra látványosan elájulnak, elterelve ezzel az őrök figyelmét.

A barakkban, az ágyunk mellett mindig van egy láda, amit a Négyzet gombbal nyithatunk ki. Ezt az őrök nem kutatják át (jó esetben), szóval ide rejthetünk mindent, amire épp nincs szükségünk. "Láda" üzemmódban láthatjuk azt is, hogy a nálunk lévő tárgyak is kétfélék lehetnek: zsebben és kézben tartott, mérettől függően.

Ha az ágyunk mellé állunk, a Négyzet gombbal elérhetjük a "mentés" menüt, utána pedig kiválaszthatjuk, hogy a nap melyik fázisában akarunk bekapcsolódni a történésekbe. Csak egyetlen ágy mellett jelenik meg ez a funkció, így kereshetjük meg a saját ágyunkat. Valahol a közelben találjuk a ládát is, és egy tükörnek is lennie kell látótávolságon belül, ugyanis a tükör előtt állva kenhetjük be magunkat cipőkrémmel, illetve átöltözni is csak itt tudunk.

GRAFIKA

Tipikusan az a kategória, ami egyáltalán nem szép és korszerű, de mégis tökéletesen megfelel a célnak. Nem vitték túlzásba a poligonszámot, a textúrák is épp csak elmennek, de összességében kielégítő a látvány, és ha már sikerült megszokni, teljesen elsiklik fölötte az ember. A fények, árnyékok viszont határozottan szépek, bár aki bele akar kötni, az megtalálja a megfelelő támadási felületet, ugyanis természetesen itt is kis csalással oldották meg a dolgot. Konkrétan: egy fényforrás előtt forogva feltűnik, hogy csak a textúrák cserélődnek hősünkön, valós megvilágítást ez a grafikus motor még nem látott. Van, hogy a hátunkat megvilágító fény semmilyen hatással nincs ránk, ha szembefordulunk vele, és hasonló érdekességek tucatjait fedezhetjük fel, bár ez már csak szőrszálhasogatás, igazából játék közben sosem tűnne fel. Az árnyékok szép élesek, amíg vannak, aztán eltávolodva a fényforrástól, hirtelen eltűnnek... Az időjárási elemek szintén a középmezőnyben versenyeznek, a hó gömbökből (na jó, inkább körlapokból) áll, az eső olyan amilyen, talán csak a villámlás dobogtatja meg a grafikára érzékenyebb műkedvelők szívét, amikor egy-egy pillanatra nappali világosságba borítja az amúgy jótékony sötétségbe





burkolózó tájat. Összegezve tehát a játék grafikája egy erős közepes, mert bár technikailag eléggé elavult szinten áll, mégis képes tökéletesen megteremteni a megfelelő légkört, és szépen illeszkedik a többi hangulatkeltő hatás közé.

ZENE, HANGOK

A zene a játék egyik legnagyobb ékessége. Profin megkomponált, filmzene színvonalú művek szólnak végig a játék alatt, és szó szerint irányítják a hangulatot. Ha baj van, hirtelen ideges hegedűszólam csattan fel, lopakodás közben régi háborús filmekből ismert melódiák szólnak, és néha csak úgy spontán sejtelmes zenei betét jön elő a mélyből, felborzolva az amúgy sem túl nyugodt játékos idegeit. Igazi alapkelléke ez a hangulatkeltésnek, főleg ebben a játékban, amit könnyen el is ronthattak volna egy nem ideillő zenével. De szerencsére a profi munka eredménye az, hogy néha már nem is játék, hanem inkább filmélményben van részünk.

A hangeffektek közepesek, bár igazából jók lennének, csak túl sok az ismétlődő mondat aktív játék közben. Átvezető animációknál viszont tökéletesek a szövegek, profi az akcentus, a németek által beszélt ronda közép-európai angoltól kezdve, a franciáson és a briten át, a kansas környéki, ízes vidéki angolig mindegyik tájszólás rendben van. Még humoros is, amikor a németek egymás közt is csak az általuk darabokra tört angol nyelvet használják, nyilván csak azért, hogy a közelben hallgatózó, szökésre készülő foglyoknak megkönnyítsék a dolgát. :)

AI

Mivel aránylag nagy a cselekvési szabadságunk a játék során, így logikus, hogy szükség van a jól kidolgozott, minél önállóbb mesterséges intelligenciára. Tulajdonképpen a POW kétféle AI-t kezel, egyik a foglyokat, másik az őröket irányítja. A foglyok leginkább csak scriptek alapján cselekednek, és adatokat szolgáltatnak a játékos számára. Reggel felkelnek, kimennek a névsorolvasásra, elgyalogolnak az étkezőig, aztán egész nap különböző helyeken álldogálnak. Ha megszólítjuk őket, csak bizonyos kérdéseket tehetünk fel nekik, ezeket amúgy mindet fel is kell tennünk, bármilyen sorrendben. Ha elmondták, amit éppen tudnak, már csak ugyanazt tudják ismételni. Általában van egy-két fogoly, akik irányítják a műveleteket, vagyis gyakorlatilag ők adják a küldetéseket, és nekik kell mindig jelentenünk a helyzetet.

Az őröket irányító programtörzs már közelebb áll az AI fogalmához. Velük nem tudunk beszélgetni, vagyis ők nem kezelnek adatbázist, viszont már valamilyen szinten viselkednek. Persze egy matematikusnak ez az algoritmus is csak egy mosolyra adna okot, de a játék szempontjából épp megfelelő. Adott az őr, van neki három viselkedésformája, és egy látó- illetve hallótávolsága. Alaphelyzetben gyanútlanul sétál a megadott útvonalon, és ha érzékel valami oda nem illőt (mondjuk minket, lámpaoltás után, feszítővassal a kezünkben :), gyanakodni kezd, és elindul megvizsgálni pl. a zörej okát. Ilyenkor még van időnk, hogy elhúzzunk a környékről, vagy kővé dermedve hagyjuk, hogy elsétáljon előttünk, de ha meglát minket, akkor nagyjából ennyi volt a kaland. Először csak felszólít, hogy "állj vagy lövök!" (ilyenkor általában még mindig eltűnhetünk!), de ha ez nem eredményes, akkor bizony lő is, és jön a riadó, az egész tábor minket fog keresni, lehet állást tölteni. Hibái természetesen vannak a rendszernek, pl. néha falon is átlátnak, máskor pedig nem veszik észre a térdük előtt kuporgó Stone kapitányt :)

FŐSZEREPBEN: A HANGULAT

Mint oly sok másik kevésbé szép, de világsikernek számító játék esetében itt is inkább az a megmagyarázhatatlan, körülírhatatlan VALAMI az, ami a képernyő elé tudja ragasztani az embert. Nagyon könnyű azonosulni a főszereplővel, bár a poénjai után néha eldobható papírzacskó után nyúltam (kicsit túlzásba vitték az "amcsi mókamester" jellemet), de alapvetően a mindent elsöprő szabadságvágy az, ami fel tudja kavarni az ember lelkivilágát, na meg a szellemi kihívás, a vágy, hogy megmutassuk a világnak, minket NEM lehet falak közé zárni!

Az újabb táborok feltérképezése, az információgyűjtés, az őrök szokásainak, gyengeségeinek kiismerése mind olyan dolgok, amik igazi örömet okoznak azoknak, akik komolyabban bele akarnak merülni egy játékba, és némi szellemi táplálékra is vágynak. Mivel fegyver, harc nincs a játékban, így minden helyzetet ésszel kell megoldani, ettől lesz olyan nyers, emberi és valós az egész. Karakterünk tulajdonságai is ismeretlenek (és lényegtelenek), így tulajdonképpen felfoghatjuk önmagunk virtuális megfelelőjének abban az adott környezetben. Lopakodni, mászni mindenki tud, így joggal érezhetjük, hogy ha Stone kapitánynak sikerült, akkor gyakorlatilag nekünk sikerült (és hasonló körülmények között a valóságban is sikerülne – ha lennének a valóságban hasonló körülmények...), hisz Stone semmivel sem tud többet, mint bármelyik átlagember.

Bár az emberi jellemek ábrázolását szintén nem túlozták el a készítők, mégis úgy érezzük pár nap után, hogy a többi fogollyal együtt egy csapat részévé váltunk, lesz kedvenc haverunk, és lesznek kevésbé szimpatikus, zárkózott fogolytársaink. Még az őrök is kedves ismerősök lesznek miután tizedszer kúszunk el előttük éjjel, miután álomba szenderültek a nagy őrködésben. Így a végére valami szépet kéne írnom a játékról, de nem akarok ömlengeni. Aki kíváncsi rá, és nem riad vissza egy kis agytornától ügyességi feladatokkal keverve, vagy csak szeretne belekóstolni a nagy háború fogolytáborainak légkörébe, esetleg tetszett neki a "The Great Escape" című film (a játék alapja), vagy élvezte C64-en a "The Great Escape" című játékot, netán Amigán az "Escape from Colditz" című művet, az próbálja ki, jó eséllyel végig fogja játszani, és még jó hosszú ideig kellemes érzése lesz, ha visszagondol erre az izgalmas kalandra.

FREAK





PRISONER OF WAR

CODEMASTER

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (2110KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a légkör, az izgalom, a kihívás
✘ a kevés mentési lehetőség miatt egy-egy nehezebb akciót rengetegszer újra kell kezdeni, ez egy idő után idegesítő és unalmas

9 pont



PRISONER OF WAR – ÚT A JÁTÉKHOZ

A CSÍRA : THE GREAT ESCAPE (C64)

Az Ocean fejlesztésében és kiadásában jelent meg 1986-ban, vagyis mindössze 23 évvel a film után. A grafika mai szemmel nézve könnyfakasztóan primitív ("spektrumos"), de 86-ban kemény 75%-os átlagot adtak neki, vagyis az akkori mezőnyben ez még



jónak számított (megjegyzem, a Prisoner Of War sem érdemel többet 75-nél a mai mezőnyben, szóval még akár legenda is lehet belőle :). A kijelzők kivételével az egész játék két színű, és esküszöm, nem egyszerű feladat megkülönböztetni a főhőst a többi fogolytól és a katonáktól. Persze akkoriban (jómagam 91 körül találkoztam vele) ez valahogy nem volt ilyen nehéz, és egész nap csak feszült idegekkel mászkáltunk a félig kiásott járatokban, és próbáltuk elkerülni az őrök figyelmét.

Itt bizony már egyfajta mesterséges intelligenciáról is beszélhetünk, főleg a "parancsnok" karakter esetében, aki egész nap csak mászkál a táborban, és az őrök munkáját ellenőrzi, persze közben odafigyel a rakoncátlan foglyokra is.

Maga az "akció" a főhős ébredésével kezdődik, át a napi rutinon, aztán a bátrabbak (és akik nem csak nézelődni, hanem játszani akarnak) kezdhetnek el-



kalandozni különböző szokatlan helyekre, kiutat keresve a táborból. Kulcsokat, lámpát és egyéb tárgyakat találhatunk, amik újabb lehetőségeket kínálnak a folytatásra.

Ma már komoly kínszenvedés lenne vele komolyan játszani, ugyanis a játékkal kapcsolatban már valahogy viccesen hangzanak az ilyen kifejezések, mint pl. "izometrikus nézet", "kameraállás", "rejtőzködés (minek, ha mindenki egyformán fehér és amorf? :)", "AI" stb.

A játék akkoriban a "gondolkodós" stílus élére állt, meg is alapozva ezzel a játékosok többségének megrökönyödését, ezáltal a mérsékelt sikereket is. Ezzel persze a legtöbb játék mai napig így van, ha már IQ alapú a játékmenet, elfelejthetik a kiugró sikereket, marad az erre éhező szűk réteg kielégítése, és az ez által gerjesztett kellemes érzés. Kérdés, hogy ez volt-e a fejlesztők célja?



A MAG : THE GREAT ESCAPE (FILM)

John Sturges rendezésében készült el 1963-ban a film, ami közvetve ugyan, de a játék alapjául szolgált. Nem kisebb nevek játszottak benne, mint az akkoriban megasztár Steve McQueen, Richard Attenborough és a később világszerte ismert Charles Bronson. A film állítólag igaz történetet dolgoz fel. Nos, ezt így utólag erősen kétlem, de abban nem kételkedhetünk, hogy van valóságalapja, legfeljebb a filmesek kiszínezgették olyanra, hogy a valós, rideg, elkeserítő és kicsit sem vicces szökési kísérletek (és kudarcok) jópofa hétvégi mókának tűnjenek, a fogságba belerokkant hadifoglyok pedig tréfás legényekként éljék meg a háború borzalmait. Legalábbis az elején...



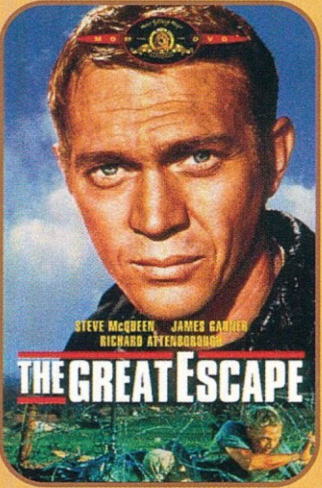
Maga a történet elég egyszerű: adott egy náci hadifogolytábor tele szökési specialista foglyokkal, akik jó katonaként nyíltan felvállalják, hogy minden percben csak azon törik a fejüket, hogyan szökhetnének meg, hogy újra hadba álljanak fogvatartóik ellen. Ki így, ki úgy próbálkozik, azonban megszületik egy több száz fős szökés terve is, három alagúttal. Érdekes dolgokat láthatunk és tudhatunk meg egy ilyen alagút kiásásának problémáiról és akadályairól. Mélyen kellett ásniuk, hogy a rezgés-szenzorok ne érzékeljék a munkálatokat, rengeteg faanyag kellett az alagút falainak megtámasztásához, és valahogy el kellett tüntetniük az iszonyatos mennyiségű kiásott földet. Saját ágyaikat szedték szét, hogy legyen elég fa, és énekkarral nyomták el a munkálatok zaját, ha úgy adódott. Némi korrupció is szerepet kapott a történetben, meg persze a korabeli humor, ami ma már csak együtt érző mosolyokat vált ki a nézőből.

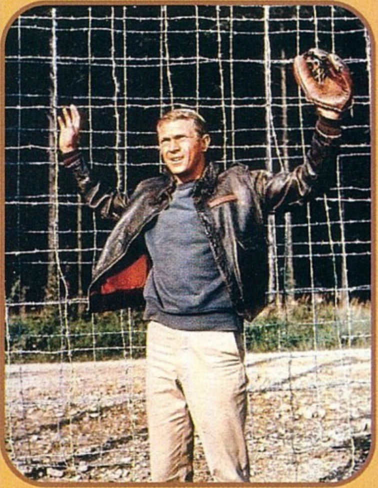
A szökés végül fél siker, csak a foglyok egy része jut ki a táborból, közülük is csak egy jut át a határon, a többieket megölik, vagy újra elfogják.

A játékot ismerve a filmben látható dolgok igencsak ismerősek lesznek (fordítva is igaz). Az úgynevezett "halál-zóna", vagyis a dróttal elkerített kétméteres sáv a kerítés mentén, a barakkok, a magánzárka ("cooler"), a Szökési Bizottság (Escape Committee) és a tipikus szerepek (a seftes, a pletykafészek, az ügyes kezű, a vezető stb.). Amennyiben a játék készítőiben felmerült a szándék, hogy ezt a világot reprodukálják, úgy csillagos ötöst érdemelnek a játékban szereplő Stalag Luft fogolytáborért.

(A Stalagról egyébként készült 1953-ban is egy mozifilm is, Stalag 17 címmel, 1993-ban pedig egy TV sorozat formájában vették elő a sztorit, címe Stalag Luft.)

Akinek a játék tetszett, és még nem látta a filmet, az nyugodtan pótolja be (nálunk is kapható DVD változatban), nem veszíthet vele semmit. Sőt, a kora ellenére jóval magasabb színvonalat képvisel, mint a manapság esténként bemutatott átlag filmek...



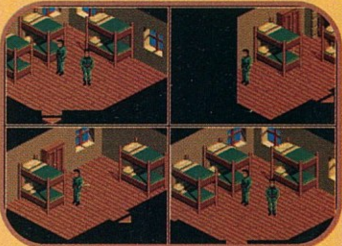


A PALÁNTA: ESCAPE FROM COLDITZ (AMIGA)

Hát igen, a Prisoner Of War-ban volt szerencsénk megismerkedni a Colditz kastély vendégszerető falaival. Persze van köztünk, aki úgymond "már járt itt", ugyanis a Gibson's Games (kiadó: Digital Magic) 1990-es játéka ezt a témát dolgozza fel. A C64-es Great Escape-hez hasonlóan itt is izometrikus nézet-



ben játszhatunk, csak épp itt négy (amerikai, angol, francia, lengyel) fogoly áll irányításunk alatt. Ez bizony a Prisoner Of War-ral is jót tett volna, ha nem is végig, de néha kaphattunk volna több emberes akciókat. A karakterek



között váltogatva kell tehát boldogulnunk, lehetőleg összehangolva azok tevékenységét, ami nem egyszerű feladat, tekintve, hogy négyen négy külön szektorban kezdenek, nemzetiségük szerint elhelyezve. Az alvás szerepe az energia feltöltése, ha elfáradunk, csak sétálni tudunk. A zárt ajtók különböző szintekre vannak osztva (három szint van), amikhez különböző kulcsokat kell megszereznünk. Az őrök vagy elfognak, ha rossz helyen futunk velük össze, vagy lelőnek, ha egyértelműnek találják a szökés tényét. Elfogás után vár ránk a "cooler", azaz a magánzárka, de szerencsére a többiek még szabadon kószálnak (jó esetben).

Itt is áshatunk alagutat, illetve öltözhetünk náci egyenruhába, és papírok segítségével juthatunk át az ellenőrző pontokon.

Az ajtók mögött megbújva megvárhatjuk, hogy az őrök tűnjenek el a környékről, és arra is megvan a mód, hogy



miként kerüljük el a biztos halált, ha már egy őr emeli a fegyverét.

Sajnos azóta leginkább csak olyan játékok készültek, amikben a problémákat fegyverrel kell megoldani (vagy ha nem, akkor gyerekeknek készült), pedig sokkal nagyobb élmény a "többet ésszel, mint erővel" elvet követni.

Az akkori értékelések átlagosan jó játékra engednek következtetni. Az Amiga Format 79%-ot adott rá, a CU Amiga 82, a The One pedig 84%-ra értékelte.

FREAK

FEATURING RICKY CARMICHAEL

ÜGYES MOTOROS(SOKK)



MX Superfly



Szerintem a motoros témát igen hanyagul kezelik a kiadó cégek. Kevés stuff foglalkozik a témával és egy-két kivételtől eltekintve azok sem mindig úgy sikerülnek, ahogy kéne. Még mondjuk a speedmotoros szimulátorokat egész jóra csinálják (lásd Moto GP), addig a crossmotorozást még mindig csak igen gyéren alkotják meg a kiadók – ha egyáltalán veszik a fáradságot, hogy ilyen játékot készítsenek. Most a THQ vállalkozott a témára és bár minden összetevőjét próbálták rendesen összerakni, mégis több zavaró momentum rontja az összképet.

Nézzük először mit is kínál nekünk a program. Játékmódokból van bőven, nem panaszkodhat a kritikus. Mindjárt az első az Exhibition Race. Egyszerű verseny egy tetszőlegesen kiválasztott pályán. Érdekessé teszi, hogy sok érdekes helyszín van, és emellé jó párat be is lehet hozni. No, meg azt sem szabad elfelejteni, hogy menet közben érdekes trükköket mutathatunk be a nagyérdeműnek, így pontokat gyűjtvr. Jó helyezés és magas pontszám esetén trófeákat kapunk, melyekkel aztán titkos pályákat, motorokat, sőt mini-játékokat is meg lehet nyitni. Ha valaki esetleg nem versenyző típus és inkább a trükköket szeretné gyakorolni, semmi gond, a Freestyle módban ezt is lehet. A baj csak az, hogy nem egy Dave Mirra típusú játékkal állunk szemben, tehát senki ne várjon valami hatalmas mennyiségű trükköt. Nem értettem, hogy miért nem lehet pontlevonás nélkül megcsinálni kétszer ugyanazt a figurát? A Mini-Game módban tudunk előhozni mindenféle érdekes mini-játékot. Ezek közül pár szórakoztató, mások inkább erőltettetnek hatnak. Ráadásul nehezek is. Aki esetleg karrierre vágyik, megkaphatja a Career Mode-ban. Mind az Exhibition, mind a Freestyle módot lehet karrierben játszani. Persze ha unod a gépi ellenfeleket a Multyplayerrel lehet ketten is játszani. Sőt nemcsak kétjátékos módot, hanem pályaeditort is beépítettek, így akár saját pályát is lehet készíteni. Ez jó ötlet volt.

Az már kevésbé, hogy számtalan dolog sántít a játékban. Először is az ellenfeleket mintha kötélen húznák. Érdekes dolog, hogy hiába bukunk akármennyit, a többiek nem tudnak elhúzni eléggé, és mi is téphetünk akárhogy, igazán nem lehet lerázni az ellenfeleket. Amúgy bukni azt sokat fogunk, mert szemlátomást a készítők direkt szívatósra kreálták a pályákat. Tele vannak olyan helyekkel, ahol bármikor elbukhatunk, és könnyen átrepülhetünk a szembejövő sávba. Ilyenkor egyből elhasalunk, akármit is teszünk. Egy kicsit profibb pályatervezés nem ártott volna. Fárasztó a játék így a kéznek, az idegeknek, de még a szemnek is. A grafika egyhangú, és anti-alisinges és kicsit pixeles is. Felvetődött bennem a költői kérdés, hogy vajon PS2-es játékok 95%-ában miért nincs anti-alising effekt? Tudjuk, hogy hardveresen a gép ezt nem támogatja, de a Sony azt mondta, hogy a gép képes rá csak ügyesen kell programozni. Hááát... A sokadik játék után mondom, hogy PS2-őn tökéletes anti-alisinges játékot még nem láttam. Mindegyiknek idegesítő recés kinézette van, szörnyű fárasztó a szemnek. No mindegy, csak hangosan filozofáltam. Szóval egy kissé nehéz csúnyácska és rosszul megtervezett játék ez, még akkor is ha igen tökös muzsikák is szólnak alatta.

Veres Miki



MX SUPERFLY

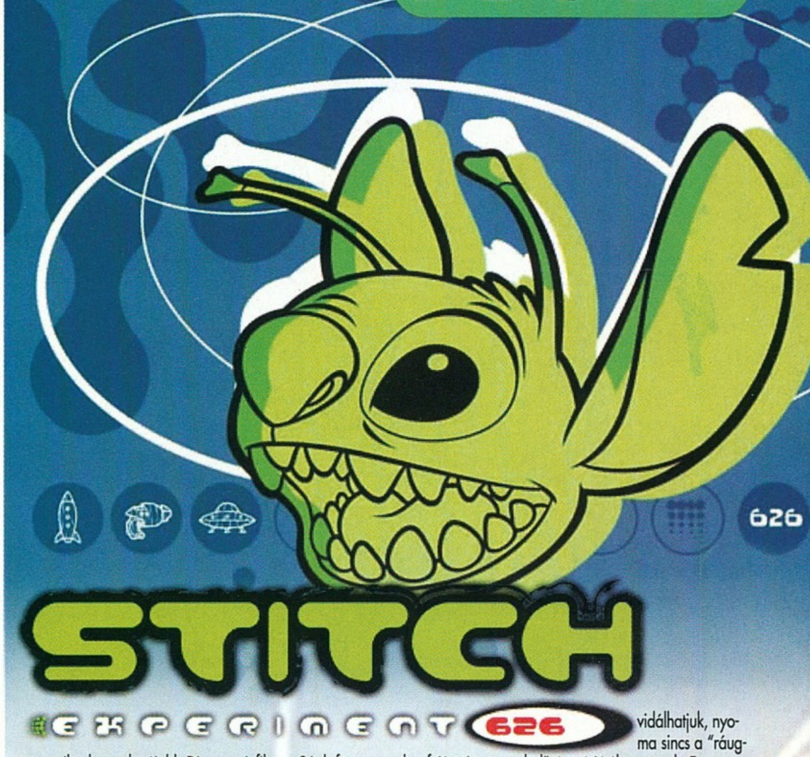
THQ

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (109KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ rövid ideig szórakoztató
× aztán a hibák miatt soha nem tesszük be többé

4 pont



STITCH EXPERIMENT 626

Miközben a legújabb Disney rajzfilm, a Stitch folyamatosan késik, legalább a Disney játékfejlesztő részleg megpróbálja felkelteni az érdeklődésünket a témával foglalkozó játékokkal. Eddig két platformra GameBoy Advence-re és PlayStation-re adták ki Stitch kalandjait, és most a PS2 a soros. Egy érdekes, eddig még nem tapasztalt dolgot vettem azonban észre, nevezetesen, hogy mind a három platformra egy teljesen más játék jelent meg! Ez még a GBA-nál nem is lenne meglepő, tekintve, hogy azért technikailag nem versenyezhet az otthoni masinákkal, de a PS1 és a PS2 között számtalan különbséget találunk. Én arra gondoltam, hogy hasonlóan a régi trendekhez a PS2-es változat egy grafikailag kissé feljavított PS verzió lesz, de szerencsére nem erről van szó! Persze a program grafikájától még így sem

A DISNEY VAD BOGARA



ájultam el, de az dicséretes, hogy nem a PS verzióból mosták el a pixeleket. A PS2 változat olyannyira más, hogy még a cím is különbözik (PS1 és GBA verzióknak Lilo&Stitch volt a címe), hisz ez a Stitch Experiment 626 néven fut. Hogy miért? Mert ez a játék nem kötődik annyira a rajzfilmhez, úgy mint a két másik platformra készített alkotások. Hogy mennyi a játék és a film kapcsolata még nem tudom, hisz még nem érkezett meg, de az biztos, hogy afféle kiegészítő sztorinak szánták. Hangsúlyozom, hogy maga a játék középszerű és egyhangú, de mindenképpen dicséretes, hogy ellentétben a bevett szokásokkal, most kicsit újítottak a kiadók. Csak így tovább, hátha egy folyamat kezdetén vagyunk. A sztori érdekes. Stitch-et egy professzor biológiailag előállítja (még neve sincs szegénynek a doki egyszerűen 626-osnak szólítja) és megbízza, hogy jó néhány világot bejárva gyűjtsön DNS láncokat – így a pályákon ezek gyűjtése létfontosságú. A profnak ugyanis szüksége van DNS-re a soron következő kísérleteihez. Így aztán hősünkre vár a feladat, hogy begyűjtse az anyagot. Mind ezt egy platformjáték keretében képzelték el a készítők. Ha hasonlót keresnék mindenképpen a Crash sorozatot kell megemlítenem, hiszen ott alkalmazták egyébként kiválóan az ál-3D-t. Magyarul pályán ugyan mozoghatunk térben is, de valójában csak egy a programozók által kijelölt úton haladhatunk, nincs meg az a fajta mozgásszabadság, mint a Mario 64-ben vagy a Spyroban. Ha belegondolok egyébként azért egy kicsit nagyobb szabadságot kapunk itt, hiszen egy-egy titkos rész felfedezése igen nagy figyelmet igényel, mert eléggé eldugott részeken vannak. Az ellenfeleket Stitch lézerpisztolyával likvidálhatjuk, nyoma sincs a "ráugrok a fejére 'oszt meghal" típusú játékmenetnek. Fegyverünk tűzerejét fokozni is lehet, ami kívánatos, ha a keményebb ellenfeleket is le akarjuk gyűrni. Végül is nekem semmi bajom nincs ezzel a világokra felosztott játékkal, jól elszórakoztam vele, annak ellenére, hogy igencsak kommersz és szürke... Semmi olyan dolog, ami miatt kiemelkedne az átlagból. Persze lehet, hogy a sztori izgalmas, de amíg a rajzfilm nem érkezett meg, ezt a Stitch életében zajló mellék történetet nem tudjuk kellőképpen értékelni. A játék szürkesége nem csak az ötletek hiányára és az egyszerű pályákra vezethető vissza, hanem a közepesnél valamivel gyengébb grafikára is. Nem sokkal jobb, mint egy PS1-es játék. Sokkal színvonalasabb is készült már PS2-re. Megjegyezném, hogy engem leginkább a Rayman 2-re emlékeztet, színeivel és megoldásaival. A játék gyerekeknek készült ez biztos, de sajnos ezt a tényt beárnyékolja az a felettébb kellemetlen és zavaró momentum, hogy a kamerakezelés már megint bénára, úgyis mondhatnám kiakasztóan pocsékra sikeredett! Aki már látott rossz kamerakezelésű játékot, az vetítse minden negatív tapasztalatát erre a játékra, és megkapja az összképet. Ez különben akkor zavaró igazán, mikor a falra kell mászni, ugyanis Stitch a sok lába miatt képes függőleges és párhuzamos falakra is felkapaszkodni és ilyenkor a kameraman megőrül. Nem szörnyű játék, a könnyed kikapcsolódást kedvelőknek talán még kellemes perceket is szerezhet a hibák ellenére is.

Veres Miki



STITCH EXPERIMENT 626

DISNEY

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (47KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nem kötődik szorosan a rajzfilmhez
× kamerakezelés, monoton és szürke

4.5 pont

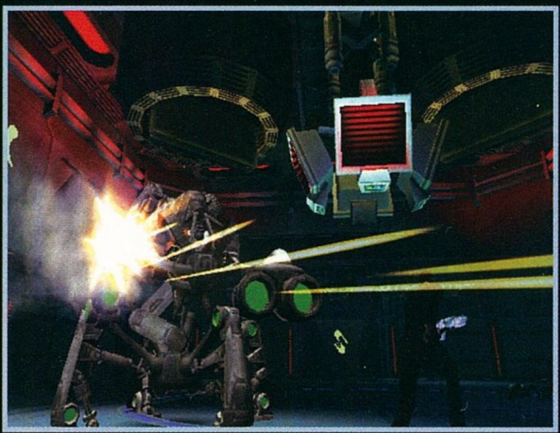
Egy ilyen szintű játék elkészítése mindenképpen azzal kezdődik (szerintem), hogy a csapat összeül, és mindenki elmondja az ötletét, amivel gyorsan összehányhatnak valamit a gyors pénz reményében. Például egyikük a szoba közepén kiabál: "Hagyjuk a szavatosságot, ugyan kinek kell a szavatosság?". Mire egy másik: "Grafika sem kell, teljesen felesleges!". És mivel mindenki egyetért, szépen leültek a fejlesztői cuccok elé, és elkezdődik a nagy mű gyártása.

Mivel a bevezetőt elolvasva többen is hirtelen visszarakták a polcra a játékot, azért nekik leírom bővebben is, miről van szó. A nagy uborkaszezon közepén megjelenni egy gyengusz játékkal nem éppen szerencsés a kiadóknak, és bár én nem szívesen látok az újságban 4-5 pont körüli stuffokat, de néha ilyen is kell, hogy legyen, mint viszonyítási alap. A filmet nem hiszem, hogy be kell mutatni, és amúgy sincs a címén kívül másban sok köze ehhez az alkotáshoz. Bár a készítők megpróbáltak valamiféle történetet is belecsempészni a MIB2-be, de ez csupán olyan szintű, mint a pornófilmekben az egyperces párbeszédek a két... izé, szóval tudjátok mi közben. Az intró szerint 1972 körül egy nagy űrjármű lépett be a naprendszerünkbe, de eredeti útirányától eltérítette egy lángoló szikla, így a tárgy a fedélzetén bezárt idegen létformákkal együtt a tenger fenekén landolt. A bűnöző alienek persze azóta itt a földön tevékenykednek, és most a két fekete zsaru feladata eme ténykedések megakadályozása. Érdekes koncepció, csak nem tudom, hogy mitől lángol egy szikla az űrben, ahol nincs légkör. Vagy üstökös volt? De azokról meg jégszemcsék válnak le a nap melege miatt, nem lángcsóvák...



A két ügynök közül Jay kimondottan Will Smith-es, mind kinézetét, mind pedig stílusát tekintve, és ő a gyorsabb is (lefut egy cephalapoidot ugye), míg társa inkább a jobb fegyverek használatában tűnik ki. Van itt sima energia pisztoly, meg egy erősebb piros lövedékekkel, aknavető-szerűség, energia lángszóró és egy alapból is három irányú készülék – ha jól emlékszem. A fegyverekhez lehet felszedni erősítőt és szórót is, amik erősebbé és több irányúvá teszik a lövéseket (mint az közismert). Van még egy külön aktiválható bomba is (hívjuk csak atomhalálnak), ami az összes alient kipusztítja a környezetünkben. Ügynökünk mozgásában csupán az irány + Négyzet gombbal eszközölhető vetődés, és a hirtelen hátraarc az, ami különleges, és ezzel el is mondtam mindent (pontos infók az Options-ben a kontrollernél). A hátraarc fontos, mert a pokolfajzatok jellegzetesen a hátunk mögött jelennek meg az esetek nagy részében, hogy legyen a játékmenetben azért egy kis meglepi is.





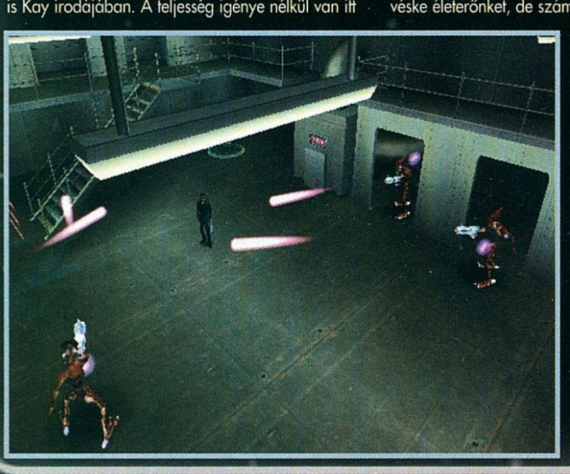
Rút idegenekből összesen 29 fajjal találkozunk a nagy öldöklés közepette. A Manitoba az egyetlen barátságos, ők kávéztak és cigiztek az első részben is Kay irodájában. A teljesség igénye nélkül van itt Red és Blue Rakoss, Perengor, Blue és Red Otasi, Kelortian (hagyományos UFO egy fél csészealjban), Wahgohlian, Brainoid (egy agy szemekkel lebeg egy gömbben egy szerkezet hátán), Skrag, Soprana (a gengszterpók), Ninlev (házi-növény cserépben) és Enthorian, ami egy bogár madár 4 szemmel. A szintvégi főellenfelek persze nagyobbak, erősebbek és jobban kidolgozottabbak is valamivel, mint közkatona társaik. (És vajon melyik idegen a Májkel Dzsexon?)

A játék lényege a konstans lövöldözés, irtás, robbantás, futkározás és elhalálozás. Egyszerűnek tűnik, de nem az, mivel hiába vannak az embernek jó reflexei, ha a rengetek lövedéktől néha nem látunk semmit az ellenség helyzetéből, illetve a felénk tartó energiasugarakból. Marad tehát a véletlenszerűen ide oda futkosás, miközben ujjunk rángatózva tapad a kontrolleren a tűzgombra. Helyzetünket nehezítendően többek között vannak amolyan izomagyú monsterek is, akik valami bunkóval támadnak nekünk közelharcban, és igen hamar leütlegelik kevéske életerőnket, de számos egyéb trükkös létformákkal is találkozhat a játékos a missziók során. Mivel a tesztelés előtt már második napja csak FFX-szel játszottam, ezért kezdetben elkerült a sikerélmény, de lassan átálltam a körökre osztott, gondolkozós harcról az agy reflexpályáit használó igazi old school ticsungolásra. Igen, ez a játék a valódi C64 vagy Amiga idők felülnézetes lövöldözésének térbeli változata, ahol jellemzően új pályarészre is akkor juthatunk, ha kiirtottuk az adott szakasz összes ellenségét. Néha ehhez az őket termelő transzporterek megsemmisítése az út, de a radarunk segítségével ez sem okoz gondot, ha valaki annyira részeg, hogy magától nem jön rá. A vállalkozó kedvű játékos öt küldetésben bizonyíthatja a fekete öltözet viselésének jogosságát: a dokkokban, egy nukleáris erőműben, a Global vállalatnál, New York utcáin és a szépnevű V.S.S. Maximus Security nevű helyen. A missziók előtt persze kapunk egy kis képes eligazítást is, hogy azért ne minden öntudat nélkül menjünk felszabadítani a földet a gonoszoktól. A készítők megpróbáltak egy kis humort is összekaparni a játékukhoz, amivel a bevezetőkben, eligazításokon és néha játék közben is találkozhatunk, például mindjárt az első küldetés főellenfelénél.

Hazudnék ha azt mondanám, hogy a játék azonnal a kukába való, de csak azért nem, mert kaptam néhány valóban kukába való gamét is az Úrtól (aki büntet engem bűneimért, hogy ilyen terhet adott). Ezekről bővebben a lassan tényleg szemetessé váló Leltár oldalon olvashattok (ha egyáltalán bekerül az a 2 oldal...), ha sikerült átfogalmaznom a ***** szavakat valahogy. Szóval, a játék grafikája tényleg egyszerű, nem bántásból mondom, de ezt egy Dreamcast is simán elbírná. Nincsenek speciális effektek, végletekig kidolgozott megoldások, bonyolult object modellezések és animációk. A terep általában egyenes, egyszerű és ismétlődő formákból áll, valamiért a Winback jutott róla eszembe – de csak a terep kapcsán, mert ott azért jobban kidolgozott szereplőkkel találkozhattunk. A MIB2 első küldetése a dokkban például csupa konténer között játszódik 90%-ban, és bár fel lehet jutni a hátteret szolgáltató nagy hajóra (a másik oldalon egy városkép van), de csalódással vettem tudomásul, hogy az egész pár folyosóból áll és kész. A környezetben szerencsére van néhány interaktív tárgy is, amik valamennyire feledtetik a harcok során ránk törő unalmat. Ezek szétlőhető dobozok, forgószék (ha meglövöm, forog, jééé!), kilőhető ablaküvegek és felrobbantható hordók képében jelentkeznek a pályákon. Az idegenek halála viszont egész szép, ahogy mintha színes porrá válva robbannának szét a levegőben. Az alienek azért életükben is jópofák, különösen tetszett az a sárga bomber, aki nevetve összerázza a kezében tartott hordót mielőtt felrobbanna vele együtt, sőt, a vörös ruhás már egyenesen ránk is ugrik eme művelet közben. A főgonosz fegyvercsempész pedig egy Metal Gear féle szerkezetbe bújt a szintvégi összecsapáshoz, ami lő, bombáz és kis pókokat is küld szegény fekete emberre. A második küldetés sem hoz nagy változást az előzőhöz képest, igaz megmosolyogtató a szint elején az, hogy három nagy alien tart sakkban egy barátit (akiket meg is kell menteni ám minden szinten), és lövöldöznek szerencsétlen bepánikolt lényre. De aztán csak megy előre a fekete ember, lő és lő, meg lő, az alienek visszalőnek, és ez így megy a megváltó halálig vagy szint végi főgonoszig, ami ezen a pályán egy naaagy mutáns féreg, és egy csőben jön utánunk a szemeivel sugározva, miközben néha odahány nekünk egy vegyi bombát is.

Hát ezt hagytátok ki, kedves olvasóim. Pedig a MIB2 nagyszerű játék, ha valaki utálja az agyát használni, vagy nem ismeri az unalom fogalmát, esetleg él hal a nosztalgikus anyagokért (technokol zacsiból). De félek, hogy megint túlszídtam valamit, mert a 3. pálya parkolójában az autók mozognak, ha lövi őket az ember, és fel is robbannak egy idő után...

Dzson in Black





MIB 2 ALIEN ESCAPE

INFOGRAMES

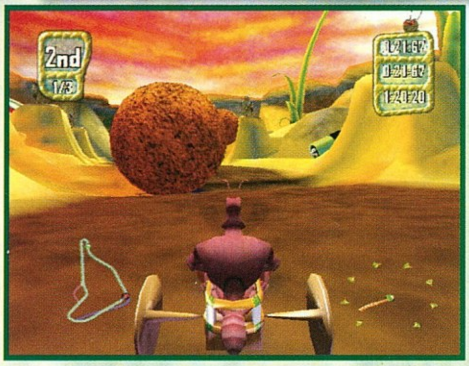
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (82KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ 100% akció
× és 100% unalom!

4 pont





Ha kiadnak egy sikeres rajzfilmet az a minimum, hogy minden egyes bevételi forrást megragadnak, hogy a témából a lehető legtöbbet sajtolják ki. A Z a hangyából már készült játék, és már nem tegnap volt, hogy a film futott a mozikban, így meglepő, hogy újra előhozták a témát. A Antz Extreme Racing ügyes próbálkozás lett volna, hisz PS2-őn jókora űrt, egy nagy lyukat próbál betölteni. Ne feledjük, hogy a Sony 128 bites "csodájára" még nem jelent meg gokartos játék, azaz a Crash Team Racing típusú szórakozás. Na, az Antz ER ilyen játék, csak megvalósítása csapnivaló. Én imádom ezeket a stuffokat, haverjaimmal órákon át nyomtuk a Crash-t, és még mindig várunk valami hasonló PS2-es nagy durranásra. De az csak nem jön. Pedig az Antz ER alkotói ügyesen álltak neki a témának, de elszúrták. Találsz többjátékos módot, ahol akár négyen is nyomhatjátok a stuffot. Ez elég jó móka, talán a program legpozitívabb része, csak szerintem a pályák bugyuta felépítése miatt csöppet sem olyan élvezetes, mint a Crash. Az egyjátékos mód esetén választanotok kell szereplőt. Kezdetben csak Z és Bala választható, de rövid ügyeskedés után előjön több szereplő is. Érdekes módon oldották meg a pályákat. Ugyanis nemcsak versenyezni kell különböző őrült járgányokkal, hanem gyakran egyéb dolgokat is megtehetsz. Például van futóverseny, snowboard, csak hó nélkül, stb. A pályákat sorban adja be a játék (és meglepően gyorsan tölti be őket), tehát ha már be lehet hozni mindegyiket. Egy baj van csupán. Kiakasztóan és ordenáré módon nehéz a program! Olyannyira, hogy megnyerhetetlen. Hiába lehet fegyvereket felvenni, egyszerűen nem tudunk elsőnek célba érni. Köszönhető ez a hibás pályáknak, mivel mindenbe bele lehet akadni. Fegyvereket ugyan kapunk, de gyakorlatilag használhatatlanok. Ennek ellenére szerencsére elég humoros eszközeink vannak, mondjuk szerintem kicsit sokszor kapjuk ugyanazt a fegyvert. Még szerencse, hogy nem kell elsőnek lenni, hogy a pályákat előhozzuk, de kötve hiszem, hogy így bárkinek lesz motivációja a játékhoz, főleg a célközönségnek szánt alsóbb korosztályt. Pedig ötletes a játék, még valamennyire szép is a maga módján csak ez a nehézség nem stimmel. Amin jót nevettem azok a járgányok voltak, mivel hihetetlenül ötletes ebből a szempontból a program. Van itt szöcskefogat, óriás katica, szóval elég jó a felhozatal. A grafika látványos, színes, persze nem ez lesz, amit a haveroknak mutogatni fogsz, mint legszebb játékot. Egy szó mint száz, ezt a progit elrontották, pedig lehetett volna nagy Crash utóda is. Hát így nem lett, sőt, egy felejthető, alacsony színvonalú, még gyerekeknek sem való kudarc mard, melyet olyan gyorsan fogunk elfelejteni, amilyen gyorsan egy PS2 kidob egy lemezt.

Veres Miki

BOGÁRVERSENY



ANTZ EXTREME RACING

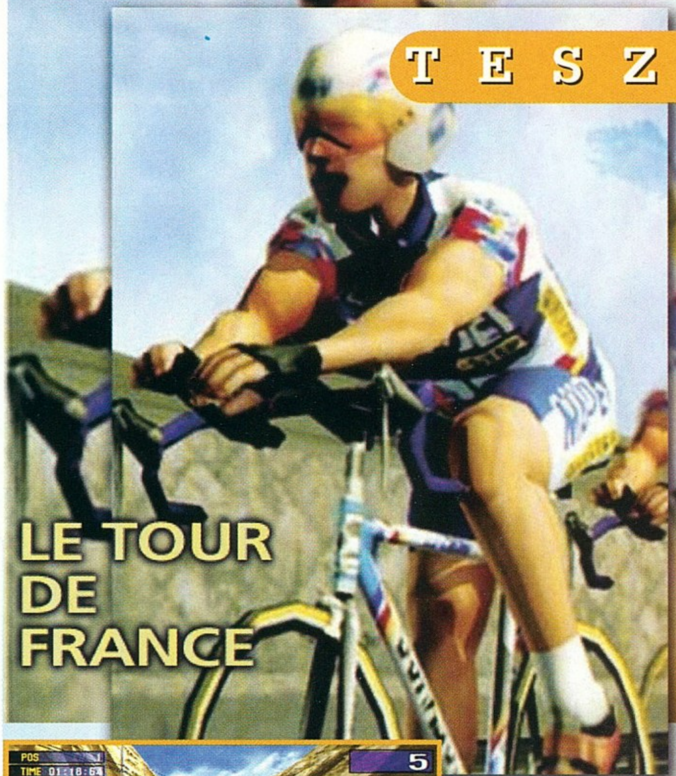
DREAMWORKS

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (81KB)
analóg irányító (dual shock)
multi tap adapter

✔ többjátékos móddal el lehet lenni
× játszhatatlan

3.5 pont







Lehet, hogy az alábbi véleményemmel egyedül maradok, de szerintem vannak "megjátékosíthatatlan" versenysportok. Például a biciklizésről gondoltam – ezt bizony lehetetlen jól megcsinálni. Nem is tévedtem túl nagyot, hisz itt van a Le Tour de France, mely szemmel láthatólag ügyes próbálkozás, mégis annyira nincs hangulata, hogy az már fáj. Unalmas az egész, és nem azért, mert a bicikliverseny unalmas sport lenne. Szó sincs róla! A készítők a hibásak, mert nem tudtak megfelelő hangulatról gondoskodni. Pedig szemmel láthatólag próbáltak egy ügyes játékot összehozni. Nem sikerült…

De lássuk a lehetőségeket. A szokásos három féle módon kezdhetsz neki a versengésnek. Az Arcade egyszerű versenyt takar, ahol mindenek előtt beállíthatod a napszakot, időjárást, nehézséget, sőt még a bicikli típusát is. Természetesen csapatot is választhatsz. Nem nagyon vágom ezt a Tour de France kérdést, de valószínű, hogy eredeti csapatok közül választhatsz. Ha esetleg nem, akkor –1 pont az értékelőben! Természetesen pályát is választhatsz, érdemes ehhez igazítani a bringát, azaz a hegyi pályához ne sprint biciklit vigyetek. Természetesen lehet ketten is játszani. Izgalmasabb a Tour de France mód. Értelemszerűen itt a bajnokságon kell végigtekerni magunkat. Először egy saját játékost kell kreálni, ami felettébb fura, hisz én nem találtam valódi TDF-es versenyzőket. Tényleg hol vannak? Ha megvan a saját játékosunk indulhat a bajnokság. Lehetőségünk nyílik gyakorlásra, versenyre sőt még pihenhetsz is! Utóbbi a verseny alatt szerzett sérülések kiheverése miatt fontos. A versenyek után pénz is jár, ebből tuningolni tudod a bringádat. Ha eleged van az elején választott csapatból, akkor átmehetsz egy másikba is. Elég sok lehetőség van a program ezen részében, aki kedveli a biciklizést meg a Tour de France-ot, az jól elszórakozhat vele. A verseny is érdekesen zajlik. Az X-szel lehet tekerni, de vigyázni kell nehogy emberünk túlságosan kifáradjon, mert akkor másodpercekig csak nézhetjük ahogy a többiek elhúznak mellettünk. Ennek nyilván tartására a bal alsó sarokban találunk egy fáradságjelzőt, ez mutatja mennyit engedhetünk még. Ha sebességet jól feltornáztad, nyomd le az X-et, így száguldozhatsz egy keveset majd újra tekerhetsz. Érdemes gyorsabb és pihenősebb szakaszokat tartani. Például tartogasd az erődet a hegyi szakaszra, míg lejtőn lefelé nincs értelme tekerni. Ha túl fáradt lennél, akkor a Háromszöggel elfogyaszthatsz egyet az öt energiaital közül, így pótolhatod a veszteséget. Amennyiben az italokat jól beosztod, akkor könnyedén nyerhetsz. Ne hagy egy italt se, mindegyiket idd meg, csak taktikusan! Szóval érdekes játék ez, de sajnos igencsak egyhangú. Valószínű, hogy a zenék miatt, mert olyan semmitmondó, unalmas, gagyi számok szólnak, hogy inkább altatónak mennének el. Valami tökös zene kéne, mint a Tony Hawk-ban meg egyéb extrém sportos játékban. A grafika is kritikán aluli. Anti-alisinges az egész, és épp hogy nem pixeles. Igénytelen, mondhatnám, főleg a nézők, melyek papírlap alapon elmosott pixelek. Szörnyű! Talán csak megszállottaknak okoz örömet a TDF, mások fél óra után a kukába penderítik.

Veres Miki

BICIKLIZÉS PS2-ŐN!

LE TOUR DE FRANCE

KONAMI

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (109KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a próbálkozás dicséretes
× nincs hangulata

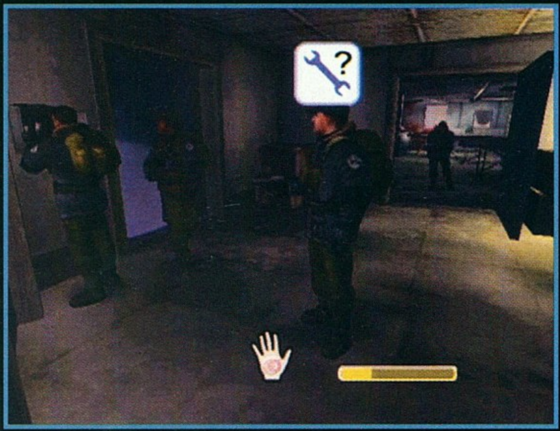
3 pont

NE ZAVARJ, DOLGOM VAN!

Blake a fagyos sarki éjszakában állt, és a távolodó helikoptert nézte. Társai meg őt nézték, mint a csapat döntéseket hozó parancsnokát. A játékos (kit nevezzünk Jonnak) viszont mindannyiukat figyelte a zártláncú PS2 hálózaton, és egyedül neki voltak fogalmai a 31-es állomáson történt előzményekről. Az események jó tizenhat éve kezdődtek, mikor Jon még félt az ágya alatt megbúvó szörnyektől, de mivel a kíváncsisága nagyobb volt eme félelmeknél, így hát nappal kerek szemekkel nézte meg a kor egyik legnívósabb Carpenter horrorját az alámondásos és agyonmásolt videokazettán. A film egy antarktiszi kutatóállomáson játszódott, és igencsak nyomasztó hangulatot árasztott magából, amit kutyákból és emberekből hirtelen átalakult ocsmány szörnyekkel tetéztek meg ráadásnak. De nem csak a szörnyekre épült a film, nagyszerűen bemutatta az ember túlélési ösztönét, bizalmatlanságát és rettegésének már-már felfoghatatlan stációit. Az átalakulásokat egy idegen eredetű jármű elpusztult utasaiban tanyázó vírus okozta, amit egy norvég kutatóállomás tagjai találtak meg a jég alatt. A film kezdetén eme derék norvégok utolsó két életben maradt (jobban mondva embernek megmaradt) embere üldöz helikopterrel egy kutyát, ami az amerikai táborba menekülve jól képen nyal valakit és tovarohan. Persze az amcsik támadásnak veszik, mikor a helikopter utasai lövöldözni kezdenek – minden áron elpusztítani akarva a szánhúzó ebet – így haláluk sajnos értelemszerű. A film végét nem árulja el a játékos, inkább arra buzdít mindenkit, hogy szerezze meg valahonnan Carpenter munkáját, mert jóval élvezetesebb, mint sok mai hollywoodi hulladék. Ráadásul a játék eleje kapcsolódik is valamennyire a film végéhez, tehát a cselekmény nem sokkal utána játszódik. A rövidke intró annyit mindenesetre láttatni enged egy ipari megfigyelő kamerán át, hogy egy piros ruhás férfi keres egy kék ruhást, meg is találja, de rögtön őket találja meg egy szörny... A kamera monitor felöli oldalán valaki figyel és röhög, majd érkezik a helikopterünk és kezdetét veszi a félelmekből lassan növekvő rettegés.

HORROR

Blake egyelőre inkább fázva nézett körbe a barátságtalan tájon, ami egykor a virágzó mediterrán Atlantisz volt, még az utolsó bolygóátfordulás előtt. Emberei türelmesen vártak, viszont kezdett hideg lenni, ezért hamar fedett tér után kellett néznie. Csapatában egy orvos, egy műszaki és egy katona volt beosztva, ezzel is változatossá téve az elkövetkező küldetést, mert Jon inkább arra számított, hogy a főhős egyedül lesz az esetek többségében. A szerepkörök egyszerűek: a doki gyógyít, a műszaki a Blake számára túl bonyolult elosztókat állítja helyre, a katona pedig figyel és lő mindenre, ami mozog és nem evilági lény. Természetesen a lövöldözésbe mindenki beszáll, feltéve, hogy van valamilyen eszköze erre a célra. Mint feljebbvalójuk, Blake utasíthatja embereit hogy kövessék, várjanak egy helyben, menjenek ide vagy oda, fegyvert és lőszert adhat nekik és vehet is el tőlük. Azonban a parancsait csak akkor hajtják végre, ha megbíznak benne, ezért nem tanácsos tőlük semmit elvenni, esetleg ok nélkül tüzelni rájuk (ellene is fordulhatnak), ellenben egy kis muníciót vagy fegyvert nem utasítanak vissza, és az is pozitívan befolyásolja őket, ha mellettük harcol. Nem a kezdeti emberek maradnak csapatában végig, általában minden szinten új emberekkel találkozhat





össze. Sajnos a fiúk nem túlzottan bírják a stresszt, és ha egyikük bepánikol (amit a csapat menüben a rezgő feje jelez), akkor először csak összevissza rohangál, majd lövöldözni kezd, magába roskad és a végén talán öngyilkos lesz! Jon két embert is megfigyelt ilyen helyzetben, egyiküknek a szíve nem bírta a túlterhelést, a másik pedig az állához nyomta a fegyvere csövét és meghúzta a ravaszt. Gyors vége lett, szétloccsanó feje nélkül terült el a földön. Jon ezzel most egyáltalán nem viccelt, ugyanis a kutatóállomás és az egész, utunk során bejárt helyszín bővelkedik megcsonkított, torz, mutáns, vértócsában fekvő és kilógó belű hullákban! A Thing annyira véres és undorító, hogy a a Silent Hill és Resident Evil csak tátott szájjal figyel!

BE A MELEGRE!

A név kötelez, és a véres stílussal tartották is magukat a filmhez – képi világban legalábbis. Ha Blake nem akarja embereit ennek kitenni, akkor szépen vigye vagy lökdösse el őket a hullák közeléből, vagy már a rémülettől lebénult emberének adjon be egy kis adrenalint, ha talál. Most még azonban csak szitkozódnak a fagyban: "Sz*r hideg! Útálom ezt a helyet! Befagy a s*ggem! Ez a küldetés egy ****!". Jon így hát elirányítja őket a kutatóbázis romos épületébe, megkeresteti velük a kulcsot egy ajtóhoz, ami mögött megtalálja a videón látott hullát egy hatalmas tócsa alvadt vérben heverve. Az oldala hiányzik, látszanak a törött bordák fehér végei és az asztalon ott hevernek a tetem belső szervei is. Itt találja meg Blake a filmből (vagy a könyvből) már jól ismert kutatási eredmények kivonatos változatát is. Tehát a vírus képes az eredeti lény teljes lemásolására, beleértve a ruházatot is, egy fertőzött lénnyel való érintkezés csak 50 vagy 70%-ban fertőz, az alany képes szétválni darabokra, amik azonban egészként élnek tovább, és amennyiben a fertőzés eléri a civilizációt, úgy annak 72ezer óra alatt vége is.

Eddig minden jó és szép, úgy néz ki, minden adva van egy végre tartalmas és grafikailag is tetszetős túlélő horrorhoz, nem? Bár eddig csak hullákról szóltam, természetesen nem lesz hiány szörnyekből sem, csak éppen a játék eleje megpróbálkozik azzal az egyébként elég nehéz feladattal, hogy a hangulat fokozása érdekében megpróbál rábírni minket, játékosokat a képzeletünk használatára. Mi lehet a hullák története, mi tette ezt velük? Mi motoszkál a sarki éjszakában, valószínűleg pont ránk lesve? A környezet tényleg nyomasztó, vérfoltok, elhagyatott és üres, romos épületek, minden nagyban hasonlít az Aliens kísértetkolóniájának bázisára! A hullák is kellőképpen ocsmányak és megcsonkítottak, kedvencem az a típus, amelyiknek a torzója ül a földön, és a nyaka helyén csak egy nagy harapásnyom ív található. A fejek később megkerülnek szörny alakban, ami megint csak a filmre utal, mert abban volt ez is mint alapötlet. Hogy milyen ez? Hát, képzeljen el mindenki egy emberi véres fejet, amiből négy láb nő ki, akár valami groteszk pók testéből. Blake talál majd még olyan filmbeli hullát is, ami leginkább egy elevenen megnyúzott kutyára hasonlít, aminek látszanak a csontjai, izmai, a szíve pedig kilóg a mellkasából. Képzelhetitek milyet ijedtem, mikor éjjel játék közben a fürdőbe kimenve hirtelen Bookshe kutyánkkal találtam magam szemközt! De Blake nem ijedős, ő nem pánikolt be akkor sem, mikor egy csurom véres falú klotyóban ücsörgő fejetlen hulla fejét a piszoárban találta meg... Ezeknek a thing dolgoknak azért van stílusérzékük! Erre gondolhatott az a katona is, aki rövid párbeszéd után fejbe lőtte magát, és a fejéből kiszakadt öklömnyi agyvelő darab a falra kenődve fokozta a hely amúgy sem kellemes kinézetét. Igen, ebben a környezetben játszódik a Thing, ami a különlegességeket illeti. De az épületekben uralkodó rendetlenség, káosz is mind-mind azt sugallja, hogy itt valami borzasztó és nem emberi dolog áll a háttérben. Nagyon életszerű a kitört ablakok elé felállított hevenyészett barikád, a réseken havat befújó szél, és a kint uralkodó sötétség is, de sajnos ez csak a játék első felében van így. Ezt elmagyarázom a végén, most inkább bemutatom a szörnyeket!

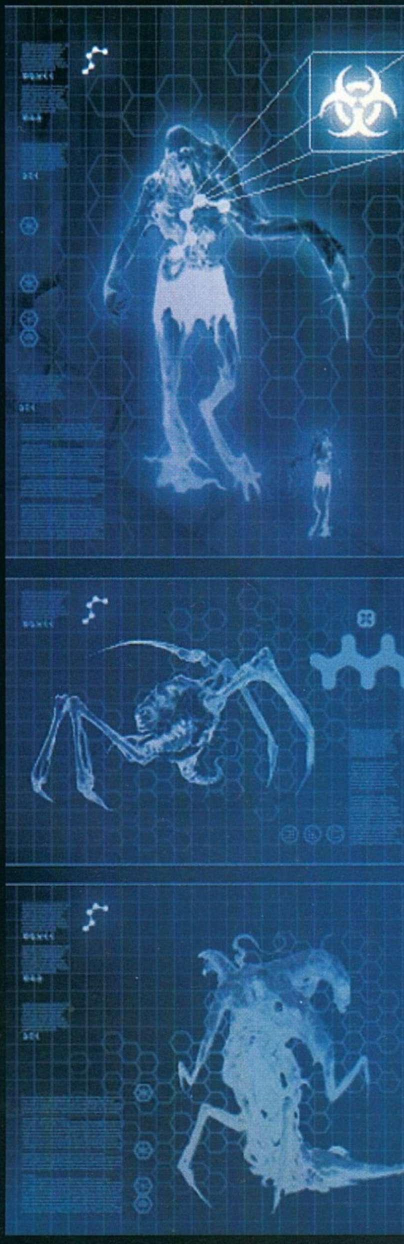


DÖGÖK

A fej-pók mellett a másik korai szörnyeteg már emberszerű, abban az értelemben, hogy van törzse és végtagjai is. Ennek egyik változatában a lény farka egy emberi felsőtest, de vannak emberfejű mutációk is a variánsok között. Később egy nagy bika-szerű valami elől menekülhetünk, egy csápjával operáló fali izé próbál elkapni, vagy éppen valamelyik főszörny feni ránk a rágószerveit. Van még egy típus, de ez a lelkünket is megviselheti, ugyanis már a film is felvetette azt az érdekes kérdést, hogy az emberek közül ki az ember és ki







a fertőzött lény? Ennek a kérdésnek az eldöntésére egy speciális vérpróba a megoldás, de a próba előtt is gyanús lehet az, aki mondjuk sugárban hány a földre, bár lehet, hogy ezzel csak idegességének ad látható jelet a padlón. Ha viszont eddigi hűséges társunk karok helyett csápokat növeszt, és a feje sem lesz az az igazi humanoid, ne sajnáljuk tőle a golyókat és az igen fontos lángszórót! Na igen, csak a kis csirke thingek döglenek meg fegyvereink hatására, a nagyobbakat viszont addig kell lőnünk, míg pirosak nem lesznek (az auto célzó rendszer szerint), de kivégzésük csak és kizárólag tűz által történhet. Ez miatt bizony közel kell menni minden borzadványhoz, és lehetőleg célzott tűzzel elárasztani a kreatúrát, mert alapesetben (sima tűzgomb) a lángszóró inkább csak tűzfal létrehozására használható, ami csupán távol tartja a dögöket egy rövid időre. A történet kétharmada után megjelennek - sajnos teljesen feleslegesen – a katonai ellenségek is, amiket az utolsó pályákon csak húzogatós puskával és mesterlövész karabéllyal irtottam, ami kellemes fej-szétdurranással vet véget klónozott életüknek. A játék harci része sajnos elég könnyű lett, és talán ennek is köszönhető, hogy a regisztrált tiszta játékidő, ami nekem a végigjátszáshoz kellett, alig volt 9 óra. A főszörnyek pedig egyenesen nevetségesek, ugyanis az első háromnál található valami trükk, amit kihasználva szinte sérülés nélkül kinyírhatóak a dögök. Az utolsó pedig volt, vagy 2 perc... Egyedül a health csomagokkal kell óvatosan bánni, mert a lőszert az auto célzás miatt nem pocsékolja könnyen az ember. Persze a célzott lövésekkel sokkal jobb találati arányt érhetünk el, de amikor 20 fejthing tolong az ajtó előtt, az ember nem foglalkozik finomkodással, hanem lő amíg tud, esetleg bedob egy két gránátot is közéjük. Az irtáshoz használható még pisztoly (ezt csak arra tartottam, hogy új embereknek adjam), gránátvető (hozzá se nyúltam), és taser, bár ez utóbbi csak kiüti a gyanúsnak vélt kollégát. Van még egy kisebb lángszóró és három fajta gránát (a tűzgomb lenyomásának hossza határozza meg a dobási távolságot), amiből a gyújtó fajta jól alkalmas főellenfelek ellen és ennyi. Sajnos a játék nem foglalkozik olyan dolgokkal, hogy Blake éppen 2 lángszóróval, 2 puskával és géppisztollyal valamint 5 darab poroltóval megnehezítve végzi küldetését, a RE sorozat azért ebből a szempontból reálisabb volt.

LÁTVÁNY

A Thing látványvilága tényleg véres és horrorisztikus, azonban a technikai megvalósítás nem éppen a legtökéletesebb. Szerintem a majdnem két éves, Sony-féle Extermination sokkal szebben néz ki. Itt nincsenek valós árnyékok, csak egy folt a szereplők alatt, nincs szép víz effekt, a tűz sem annyira látványos, és láttam már jobb hóesés effektet is. Nagyon olyan a játék, mintha a mai átlag PC-k képességeit vették volna alapul (mert azon is megjelent a Thing), és nem is mertek volna valami extrát belevinni a poligon világba. Ha kihagyták volna a vért és a beleket, a grafikai értékelő inkább a közepes felé mozdulna el. Minden sima, textúrázott poligon, sehol egy csillanás effekt vagy valami más, ami több élethűséget nyomna a látványba.



Ez sajnos a szörnyeknél ad okot a legnagyobb sajnálkozásra, mert így a véres, nedvedző lények felszíne olyan tompa, mint a kiszáradt sonka vagy a megpimpósoott darált hús. A környezet viszont jól felépített, bár nagy valószínűséggel összelopkodott, mert ott, ahol a történet szakít a film hagyományaival, és a designerek kreativitása viszi tovább a játékot, már inkább ötletszegény és egysíkú a díszlet. Az állomásokon viszont élveztem a felfordulást, a szétdobált cuccokat, vért és hullákat mindenhol, legalább nosztalgiázhattam egy kicsit gyermekkorom nagy videós élményeire gondolva. (Nem, nem a cicis néniket értem most ez alatt.) A kamerakezelés elég jól használható, és az fontos is a harcközpontúság miatt. Sajnos ha Blake túl közel kerül valamihez, akkor egyszerűen eltűnik, vagy félig belátunk a fejébe, pedig erre már az ősidőkben is az elhalványítás technikája volt használatos, nem az ilyen amatőr megoldás.



HANGULAT

A hangulat azért megvan, ne féljetek. Vagyis, féljetek csak nyugodtan, de ne várjatok egy Fatal Frame (Project Zero) szintű rettegést és borzongást. A Thing inkább a stílus harci oldalát erősíti, ami a katonai szereplők miatt nem is zavaró. Sajnálatosan a sztori (nem akarom a végét elárulni) a játék második felében egy az egyben Resident Evil, illetve Extermination alapokon nyugszik. Kár volt, legalább valami eredeti történetet kiagyalhattak volna, vagy simán feldolgozhatták volna a filmet is, többre értékelném mint ezt. Jól megvalósított ötlet a csapattagok bevonása Blake oldalán vagy ellen, de közel sincs annyira kidolgozva, mint az elvártam volna a játék beharangozói alapján. Valódi szükség pedig csak a technikusra van egyes kapcsolódobozok miatt, és a küldözgetés parancsot is csupán egy helyen van értelme használni az egész gaméban. Ezen kívül úgy érzem, a Thing akár egyedül is végigjátszható lenne, mert a rettegés és bizalom jellemzőket nem tudták normálisan kihasználni, sajnos, embereink pedig harc közben gyakran egymást is lőtték, ami csak zavaró volt, különösen ha egyikük éppen a lángszóróval volt felszerelve, és hirtelen beterítette vele a többieket is. A szörnyeket a helyhez kötött főszörnyek kivételével nem nagyon lehet átverni vagy becsapni, jönnek utánunk és csak akkor hagyják abba a nyomulást, ha pirosra lövöldöztük őket. Egyetlen speciális támadásuk a zöldhányás, ami viszonylag lassúvá teszi az embert kis időre, és gondolom a fertőzésnek is ad egy esélyt, bár Blake nem fertőződik meg soha, csupán elpusztul. Az elpusztulásról jut eszembe, egyszer megfagytam a kinti hidegben, erre a főhős elesik, és nagy vértócsa kezd terjengeni alatta, mintha szörny végzett volna vele. Ehhhhh. Hogy a hangokról is essék szó, elég jól visszaadják egy elbújt vagy ránk vadászó szörnyekkel teli hely atmoszféráját, de a csend is lehet ugyanolyan nyomasztó. Ami nagyon tetszett, az a különböző felületeken becsapódó vagy gellert kapó lövedékek hangja, amik sztereóban pattognak össze vissza.

VÉGÍTÉLET

Ez hát a Thing. Egy nagyon várt túlélő horror, amit eléggé el is csesztek egyes helyeken. Az első a történet, ami átmegy egy már hatszor elővett és feldolgozott témába a jó kezdet után. Azután itt van a grafika viszonylagos egyszerűsége, amire pedig ha picivel több figyelmet szánnak, a játék könnyen átment volna a kiváló kategóriába. A bázis is jó, a szörnyek is jók, de minden csak azért, mert már egyszer valaki (nem is akárki) kitalálta és felépítette díszletként meg mozgatható motoros gumibábuként az egészet. (Ha ez akkoriban jobban tudatosult volna bennem, talán nem lettem volna olyan neurotikus gyerek.) A játék egyedül a jó alapoknak köszönheti sikerét, bár talán egy FPS verzió szerencsésebb lett volna a hangulat visszaadása szempontjából. Bár végül is belegondolva, aki nem látta a filmet, annak mindenképpen egy jó kis horror túlélősdit jelent a cucc. Szép, könnyen kezelhető, tele van hullával és vérrel, és a befejezése is tartogat egy kis meglepit. Hogy mit? Leírom, csak Bookshe kutyám bejött a szobába és csóválja a csápját. Szóval, a helikopter pilótajsh jag lslfasd asdőflasjkf HHHHHHRRRRR...

Jon, the Thing

THE THING

UNIVERSAL INTERACTIVE

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (3MB)
analóg irányító (dual shock)

✔ horror minden mennyiségben
✕ egyszeri végigjátszásra

9 pont





Figyelemreméltó az a már-már végzetszerű folyamat, melynek eredményeképpen egy-egy nagyszerű játékötletet néhány kétbalkezes programozóra bíznak. Az eredmény elszomorít, hisz egyébként kiváló alkotások így legfeljebb csak középszerűre, vagy még rosszabbra sikerülnek, így pillanatok alatt kerülnek az idő és a feledés sötétjének homályába. Személy szerint a középszerű játékokat tartom a legrosszabbnak. Egy nagyon jó alkotásra még évek múltán emlékszik az ember, minthogy egy emlékezetesen rosszakra is (soha nem felejtem el a Taxi 2-őt), de egy középszerű anyagot pár nap után már el is felejt az ember. Marilyn Manson mondása jut erről eszembe, hisz a Barbariant – akárhogy erőlködik is – nyugodtan nézhetjük akár levegőnek is, annyira nem rengeti meg a játékpiacot (talán ezt senki nem is várta).

Pedig sikerülhetett volna! Ez a Thrill Kill nyomdokaiban járó verekedős anyag ugyanis nem lett volna rossz, ha kicsit merészebbek lettek volna az alkotói, és a játszhatóságot sem tiporják sárba. Minden adott ugyanis egy nagyszerű verekedős játékra. Először is itt van az ötletes alaptörténet, mely akár egy dark fantasy regény alapja is lehetne. A cucc igencsak sötét világában egy gonosz mágus, Zaugg garázdálkodik és ahogy az lenni szokott egyre több ellenfelet gyűjt be magának. Ezen harcosok mindegyike Zaugg megállítását tűzte ki célul. A legkülönbözőbb okokból vágnak neki a harcosok a küzdelemnek, s bizton állíthatom, hogy nagyszerű háttértörténetekről van szó! Erre legalább jól odafigyeltek a készítők, ha másra nem is... Összesen háromféle módon foghattok neki a küzdelemnek. Ha gondoljátok az éles helyzetek előtt gyakorolhattok egy kicsit, erre van a Traning. A lehető összes kombót, mozgást, varázslatot meg lehet tanulni, főleg azért, mert szerencsére játék közben lehívható a Move List, azaz a mozgások kicsiny listája. A "kicsiny" szó szerint értendő, mert valóban nem sok mozgása van egy embernek, ráadásul a kombinációk nagy része ugyanaz. Érthetetlen dolog volt számomra, hogy gyakorlás közben az ellenfél miért nincs mozdulatlanságra kárhoztatva – tehát lelkiismeret furdalás nélkül támad bennünket! Ezzel annyi a baj, hogy így nem lehet nyugodtan gyakorolni, mert a próbababánk állandóan belekotnyeleskedik a gyakorlásba. Ez zavaró, nagyon zavaró! A gyakorlás csak azért gyakorlás, mert végtelen az energiánk így akármeddig küzdhetünk. (Ez tipikus példája a programozók lustaságának, pedig nem hiszem, hogy olyan sokáig tartott volna leprogramozni, hogy a tréningben csak mi tudjunk mozogni.)

Ha meguntátok a használhatatlan gyakorlást, jöhet egy kis éles bunyó a Versus móddal. Ez már érdekesebb annyiban, hogy a gép vagy akár haverjaink ellen is lehet küzdeni, akár egyszerre négyen is. Aki már nyomta négyesben a Thrill Killt vagy a Wu Tangot az tudja milyen óriási élvezetet jelent ez. A program legnagyobb erősségéről van szó, hisz egymás ellen küzdeni tömegben óriási nagy móka! Vadul nyomkodjuk a gombokat, közben üvöltünk és valójában már azt sem látjuk kit ütünk csak próbálunk életben maradni a húsdarálóban. Fantasztikus érzés, elhihetitek! Gép ellen a másik, azaz a Quest módban viszont nem ilyen szórakoztató küzdeni. Pedig ez a mód nagyon ötletes, mivel itt ismerhetjük meg a szereplők kiváló történetét, valamint több RPG elem is színesíti a programot. Összesen 10 karakter áll rendelkezésünkre, jó dolog, hogy az R1-gyel változtathatod a kinézettüket. Mindegyik emberrel 1-1 különálló sztorit ismerhetsz meg. Ami nagyon tetszett, hogy menet közben is van lehetőség a sztorin változtatni. A nyertes menetek után ugyanis többször többféle utat is felkínál a játék és így magunk alakíthatjuk ki az adott szereplő történetét. Egész sok irányba terelgetheted így a szereplők életét, ha van hozzá türelmed – bizony igen sok időbe fog telni, ha minden egyes szállat felakarsz fedezni. A győztes csaták után nem csak a történetet lehet más irányba terelni, hanem bizony embereink fejletségét és képességeit is. Minden győzelem után ugyanis fejlesztheted karakteredet. Tuningolhatod a sebzést, életerőt, védelmet, varázslatot, kombózási technikát, sőt egyéb specialitásokat is ki lehet fejleszteni. Kb. négy pontot oszthatsz el minden győzelem után. Jó ötlet, hogy a megerősített harcosodat később betöltheted a Versus módban. Hiába azonban a fejlesztgetés a program így is játszhatatlan. A gép hihetetlen módon csal, főleg a később, a negyedik vagy az ötödik menet után. Még csak azt sem engedi meg, hogy felálljunk a földről, állandóan a fél energiát eltávolító kombókat és varázslatokat csinál és a fair-play-t még hírből sem ismeri. Később, amikor több ellenfél is támad, teljesen sansztalanná válunk ellenük. Hamar ki is akadtam a sokadik vesztes menet után, ezért azonnal az Options menüt kerestem fel, ahol a nehézséget és a menetek számát is egyre redukáltam, gondolván, hogy így majd csak egyszer kell legyűrnöm mindenkit, ami azért még teljesíthető feladat. Tévedtem, ugyanis a beállítások csak a Versus módra vonatkoznak! Kötelező a nehézségi szint, a mentszám, a menetidő – csak az irányításon variálhatunk. Én ilyet még nem láttam! Nem tudom, hogy ezt hogyan gondolták a készítők, de hogy csúnyán melléfogtak az biztos. Mivel embereink amúgy sem változatosak, ami a mozgáskultúrájukat illeti, én is a szokásos "nyomok mindent, amit érek" taktikával értem célt az esetek többségében. Semmi igazi stratégia vagy kiszámítható küzdelmek, minden őrült nyomkodáson áll, meg a szerencsén. Pedig lennének ötletes dolgok is, például amikor 50 alkalommal kell megütni az ellenfelet és akinek ez hamarabb sikerül, az a győztes (Soul Calibur?). A másik komolyabb hiba, hogyha olyan kemény a sztori (márpedig tényleg jó dolgok történnek hőseinkkel), akkor miért nincs egy csepp vér sem a játékban – ez a cikk elején említett merészség hiányára vezethető vissza!? Ez így számomra nagyon hiteltelenné teszi az egész történetet és mi több a teljes játékot is. Ha valamit erőszakosra akarunk csinálni, akkor ne kössünk kompromisszumokat, minden legyen olyan mint ahogy az a nagy könyvben meg van írva. Igaz lehet, hogy a meg nem jelent Thrill Kill példája lobogott a készítők szeme előtt, de hát ott a Wu Tang is, ahol remekül megoldották ezt a problémát.



A grafika tetszetős, igazodva az okkult hangulathoz kissé sötét tónusú. Nem rossz, főleg a karakterek stílusos kinézette, de azért a VF4-et és Tekken 4-et meg sem közelíti. Vannak hibák bőven és minden kissé szögletes. Ha összegeznem kellene a véleményem akkor azt kell, hogy mondjam: kár volt! Kár volt egy ilyen jó ötletet ennyire elszúrni a pocsék játszhatósággal. Kár volt, mert végre megszületetett volna a PS2-es Thrill Kill. Született valami hasonló, mely többjátékos módra ugyan felettébb jó szórakozás, de ott volt a lehetőség, hogy ennél sokkal jobb is legyen.

Veres Miki

SÖTÉTSÉG, FEKETE MÁGIA, BUNYÓ!





BARBARIAN

TITUS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (200KB)
analóg irányító (dual shock), multi tap adapter

✓ többjátékos mód, jó sztorik, RPG-s vonások
× játszhatatlan, nincs vér

4.5 pont



Ki ne emlékezne az olyan klasszikus verekedős stuffokra, mint a Golden Axe, a Fighting Force, vagy akár a Streets of Rage… Szerintem sokakban hagyott szép emlékeket ez a pár program, vagy azok a stílusbeliek, amiket most nem írtam le. Egy időben a játéktermek is tele voltak az ezekhez hasonló bunyós játékokkal. Nem kevés pénzem ment el rájuk akkoriban, majd később a 16 BIT-es gépeken már otthon is élvezhettem ezeket a csodákat. Aki esetleg mégsem ismer-



ÁLDOTT LÉSZEN A GYILKOSNAK NEVE

né őket, annak a lényeg… Általában egyedül, vagy egy társunkkal vállvetve küzdhettünk a gépi ellenfelek ellen, akik folyamatosan jöttek felénk. Volt pár kombó is, de a hangsúly az ütésen, és a rúgáson volt. Időnként varázsolni is lehetett, ami egy speciális támadást takart…ezzel aztán le lehetett taglózni a nekünk támadókat. Nos az RB ezt a hagyományt folytatja. Leginkább a Golden nyomában jár, hiszen itt is egy fantasy világban találhatjuk magunkat, lovagok, és varázslók, valamint különböző szörnyek között. A történet nem lényeges, mert a megszokott sémát követi, akit esetleg mégis érdekel, az megtekintheti képekkel illusztrálva, ha nem nyom semmit a lemez behelyezése után. A történetes módban egyedül, vagy ketten vághatunk neki a kalandoknak, a Duel pont alatt pedig egymást ütlegelhetjük, akár négyen is. Azért ez utóbbi nem olyan nagy szám, ezért az előbbi jobban javasolt. Gombnyomás után válasszuk ki a nekünk tetsző karaktert, és induljunk is. Az emberek között hatalmas különbség nincs, leginkább csak a fizikai jellemzőik dominálnak, vagyis aki nagyobb, az lassabb is egyben, de erősebb a nála kisebb, viszont fürgébb társánál. A varázsló pedig természetesen nem annyira a közelharcok mestere, mint a távolból való csatározásé. Az első küzdelmek után a világtérképen találjuk magunkat, ahol láthatjuk a bejárandó területet. Persze a gép dönti el, hogy merre megyünk, és ez amúgy is jellemző a játékra, mivel a pályákon is eléggé meg van szabva, hogy merre sétálgathatunk. Ez ugyan kicsit zavaró, de nem nagy probléma, ráadásul jellemző erre a stílusra. Amúgy minden a megszokott, verekedhetünk, varázsolhatunk, és van speciális támadásunk. A hangulat nagyon jó lett szerintem, és a zenék is növelik azt. Kicsit olyan, mintha a régi klasszikusokkal játszanánk, de azért látszik a fejlődés. Néha egészen szépek a vizuális megoldások. Rögtön a kezdésnél például kellemes a sziklának csapódó víz megjelenítése, vagy említhetném a tisztást, amin a fű is egészen jó, de a térd alatt gomolygó köd zseniálisnak is nevezhető. Jó, mondjuk ez nem egy Baldur's Gate…sem történetileg, sem hangulatilag, de aki az akciót kedveli, és oda van az említett klasszikusokért, az remekül fog szórakozni. Kétjátékos módban pedig kihagyhatatlan. Érdemes beszerezni érdekességként…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



RAGINGBLESS

PCCW/JAPAN

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (39KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ elfeledett műfaj, véres, egész szép…
× idővel unalmas lesz, amúgy is rövid…

7 pont





"A hadsereg, és a robotok mindent elpusztítanak… Az utcákon teljes a káosz, és a zűrzavar. Csak egy szűk réteg küzd az életben maradásért, ez a szűk réteg pedig azokból a fiatalokból áll, akikben már megindult a mutáció. Te is egy vagy közülük, és rajtad is áll a világ sorsa… Harcolj az életedért, harcolj a fajtádért!!! Pusztítsd el a támadókat, akik veszélyeztetik a népedet…"

ÉRTELMETLEN VANDALIZMUS

Ezzel a pár sorral akár még reklámozhatni is lehetne a tesztelés alatt álló programot. Ahogy azt leírtam, vannak a katonák, meg a szörnyek, és nekünk őket kell eltüntetnünk. A kamera hátulról követ minket, és az L, és R gombokkal tudjuk aktiválni a fegyvereinket… Az ellenfelek folyamatosan jönnek, annyian vannak, hogy már sokan, és az egész kicsit értelmetlen. Mindenféle tereptárgy kerül elénk, amit szétzúzhatunk, sőt a robbanásaik még segítenek is bennünket a ránk támadókkal szemben. Időnként kapunk mégy egy főellenséget is, akinek a mániája, hogy legyalázzon bennünket, de azért egyik sem jelent nagy veszélyt. Tulajdonképpen ennyi az, amit érdemes megemlíteni erről az alkotásról. Az árkád hangulatú játékokat szeretem általában, valamint a japán őrültségeket is, de ez most valamiért nem jön be. Kicsit többet kellett volna adni a történetre, hogy mik ezek a mutációk, és hasonlók. A grafika teljesen egyszerű, semmi érdekes, meglepő, vagy szép nincs benne. És ez jellemző minden alkotóelemére a programnak. Még a zene is olyan, hogy szól, van, csak a kutya sem figyeli… Teljesen közepes, sőt talán még egy kicsivel az alatt is van. Megyünk, és gyilkolunk… Esetleg verekedünk a főmenü VS pontjában, de az sem egy hatalmas élmény. A PA egy tipikus japáni termék, amiből már láthattunk elég sokat. Kicsit elvont, és egy olyan távoli jövőképet mutat be, amit még csak elképzelhetőnek sem tudunk tartani európai szemmel. Azonban a probléma nem ezzel van, mert sok keleti maszlagot bevett már az én gyomrom… Ebben a stílusban ott a Dynasty Warriors, ami kedvencemmé vált, vagy a Sword of the Berserk, ami egy akkora műremek volt, hogy csak ódákban lehet megemlíteni… Szóval nem bennem van a hiba, hanem a programban…pedig még jó is lehetett volna. Nem igazán ajánlgatom, mert minek…nem éri meg a rohangálást…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



PROJECT ARMS

BANDAI

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (50KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kicsit elborult világkép, mészárszék…
× agyatlan pusztítás, gyenge kivitelben…

4.5 pont





Ha olvastátok az idei 3. számot, amelyben Adam kolléga bemutatta a nagyközönségnek a GT Concept nevezetű csodát, most ne higgyétek azt, hogy önmagunkat ismételjük (ismételjük). Csupán arról van szó, hogy öreg kontinensünket is megtisztelték a digitális polifónusok a játék európai változatával. Hogy ez miért jó nekünk? Elsősorban azért, mert a cég időt és munkát nem kímélve egy tényleg PAL televíziós szabványra optimalizált változatot hozott össze. Ez nagyjából azt jelenti, hogy nem az eredeti textúra készletet használták fel, hanem szinte az egészet lecserélték újra, valamint a játék motorjába is belenyúltak, miáltal a sebességérzet – főleg a gyorsulások – valamivel dinamikusabbá váltak, mint az eredeti PAL A-Specben.

KONCEPCIÓS SZIMULÁTOR



Ezt le is tesztelhettem, és tényleg, a pályák kontrasztosabbak és élénkebb színvilágúak lettek, mint a régi GT3-ban, vagy a japán Conceptben. Ez szerencsés, mert azt jelenti, hogy a GT4 európai konverziója is ilyen lesz – remélhetőleg.

A játékban csupán 5, kétirányú pályán (Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps, Tahiti Maze, Autumn Ring), plusz egy megnyerhető érdekességen, a POD (poén) racingen versenyezhetünk. A cél egyszerű: nyerj versenyeket hogy autót kapj díjnak és kész. A játék amolyan GT és Arcade mode keverék, mivel bár nincs meg a kocsikkal való kereskedés és tuning lehetősége, de verseny előtt eszközölhetnek a profik alapvető beállításokat az autókon. Innentől már csak a két képé a szó, nézegessétek azokat, mialatt én leírom a kezdetben választható autók listáját. (A Sony-tól kapott információnk szerint összesen 198 kocsi van a programban.)

Tengerentúl: Ford KA, Honda Jazz, Hyundai Coupe, Mazda 6, Lexus IS-300, Nissan Primera, Toyota Will VS, Mitsubishi Airtrek Turbo, Lexus SC-430, Infiniti G35, Nissan Skyline 300 GT, Honda Civic Type-R, Honda Integra Type-R, Mitsubishi Lancer Evolution VII GT-A, Honda S2000, Nissan Skyline GT-R M-spec, Subaru Imprezza WRX STL Prodrive Style, Mazda RX-7 Spirit A Type-R, Mazda RX-7 Type-R Bathurst, Chevrolet Corvette Z06.

Európa: Volkswagen Golf GTi, Volkswagen Lupo GTi, Renault Clio Sport, Mercedes-Benz SL 500, Lotus Elise, Vauxhall VX220, Jaguar S-Type R, Audi RS 4, Audi RS 6, Aston Martin Vanquish, RUF RGT, TVR Tuscan Speed Six.

Concept: Nissan MM, Dome ZERO, Mitsubishi CZ-3 Tarmac, Nissan 350 Z, ASL Garaiya, Mazda RX-8, Dodge Viper GTS R Concept, Pagani Zonda S 7.3.

Versenygépek: Hyundai Accent Rally Car, Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car, Subaru Imprezza Rally Car, Peugot 206 Rally Car, Honda Loctite Mugen NSX, Honda ARTA NSX, Honda RAYBRIG NSX, Nissan Pennzoil Nismo GT-R , Nissan Calsonic Skyline, Nissan Xanavi Hiroto GT-R, Toyota AU Cerumo Supra, Toyota Castrol Tom's Supra, Tickford Falcon XR8 Race Car, Chevrolet Corvette C5R.

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO - GENEVA

SONY

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (130KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ Gran Turismo 3...
× ...kicsit egyszerübben

9 pont





Mit szóltok, ha azt mondom, hogy Tokyo Xtreme Racer? Bizonyára legyintetek egyet, mondván, régi stuff, már az emléke is feledésbe merült. A Genki szerint azonban a TXR egy olyan feledhetetlen és kiváló műalkotás volt, hogy nem lehet elégszer feleleveníteni a Tisztelt játékosok számára. A T. játékos erre ásít, és legszívesebben azt mondaná, ne erőltessük azt, ami nem megy. De nincs igaza, mert a Wanganban az erőlködésnek a halovány jele sincs meg, ami azt mutatná, hogy valami jobbat, tartalmasabbat szerettek volna elénk tálalni a fijugg (© P. Howard). Vagyis a lényeg maradt, csak a körítés változott valamicskét. Most nem valami arctalan ellenfeleket kapunk, akikre spontán rávillogva versenyre késztethetjük őket a csendes éjszakában, hanem valamiféle történetet agyaltak ki amolyan manga stílusban. Ez viszont jó, és komolyan mondom, hogy nekem az egész játékból az intró tetszett a legjobban. Azonban ez sajnos elmúlt, s magamra maradtam a főmenüvel, ami négyféle versenymód felkínálásával próbálta magára vonni lankadó figyelmemet. Lehet játszani Scenario-t, Mission-t, Time Attack-ot és (ha van több gép is a szobában i.Link-kel összekötve) akár Link Battle-t is.

ÉJFÉL AZ AUTÓPÁLYÁN



A Scenario mód lényege az, hogy kezdetben hat gyártó (Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Toyota és RUF) modelljei közül választva járgányt, hagyományos TXR versenyeken vehetünk részt. Ha valaki nem ismerné a szabályokat, a cél az, hogy mi legyünk elöl, amikor a számláló lejár, vagy pedig mi fogyasszuk el elsőként a képernyő tetején látható csíkunkat. Az autó kiválasztása után írhatunk még egy hárombetűs rendszámtáblát, eldönthetjük az induló szakaszt és az időzónát este 11 és hajnal 4 között, s hátradőlve aludhatunk is egyet. Ó, alvást mondtam? Elnézést, izgalmas versenyt szerettem volna...

A Mission ezzel szemben fix küldetéseket ad, amik egy-egy történet keretein belül folynak le. Példát most nem mondok, majd akkor, ha a játék majdan eljut angol nyelven is hozzám, nem csak japánul. Addig mindenki költsön hozzá egyénileg egyet, pl. hogy a manga srác alsónadrágja a manga lánynál maradt éjjel, és csak akkor kapja vissza, ha ő nyer, az ötlethez pedig a manga lányt szabadidejében istápoló pedofil manga autószerelő is csatlakozik. Érdekesség, hogy a missziókban néha két ellenféllel is meg kell küzdenünk, ami egy kis életet visz legalább a játékba.

Grafikai és játszhatósági szempontból a játék sajnos olyan elmaradott, mint az elődje. Halál egyszerű pályák némi popuppal, autópálya, híd, házak, és gyér forgalom. A háttér városkép is ugyanolyan rondán elüt a 3D környezettől, és megmaradtak az unrealisztikus ütközések is sérülés nélkül a végül is elfogadhatóan megrajzolt autókkal. Ez is csak egy olyan game, amit kizárólag nyersanyag árban szabadna árulnia a kiadónak.

Dzson

WANGAN MIDNIGHT

GENKI

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
memóriakártya 8mb (37KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ autós játék
× ...a századelőről

3 pont

CIRCUS MAXIMUS
CHARIOT WARS

Cirkuszt a népnek! Ne foglalkozzanak a problémáikkal, inkább kössük le őket valamivel... Ez az alapkoncepció még a római birodalomból származik, de hiába az azóta eltelt rengeteg idő, az alapötlet még mindig él, akár a hétköznapokban is megfigyelhetjük. Szóval mivel is lehet elvonni az emberek figyelmét? Tanítsuk őket? Kulturálisan fejlesszük őket? Esetleg valami más jó dolgot tegyünk velük? NEEEM... Melyik naiv, és jólelkű vadmarha találta ezt ki? Az igazi szórakozás a vér látványa... Hiába bármilyen előadás, a gyilkolásnál nincs is adrenalin növelőbb só. Szóval ez lehetett a kezdet,



CIRKUSZ KELL A NÉPNEK!

aztán pedig jöttek a gladiátorjátékok. És persze a tömeg kajálta...nem számított az emberélet, visítozás, éljenzés, ordítozás töltötte be az arénákat, és az aktuális császár elégedetten dörzsölgette a markát, miközben tovább-szipolyozta népét. Az áldozatokra csak rá kellett sütni valami ellenségképet (ha nincs hadifoglyunk, majd bedobunk valakit, aki nem elég hűséges hozzánk), és már nem is törődött velük senki, sőt még jót is tett a győztes a világnak, hogy eltűntette belőle az áldozatot. Hmmm... Igen...de szépek is lehettek ezek a "viadalok". Az utókor azonban már nem emlékszik rájuk, nekünk csak a hollywoodi blődségek maradtak, amik azonban nem teljesen úgy mutatják be ezeket az eseményeket, ahogy azt anno a történelemkönyvekből tanultuk. Mindenesetre ezek a filmek mindig is sikeresek voltak, emlékezzünk csak a Ben Hur nevű alkotásra, amiben a fogatos jelenetek mindenkiben megmaradtak, vagy ott a jóval frissebb Gladiátor, ami hihetetlenül nagy kasszasiker lett. Gondolom, ebből kiindulva jelenik meg két hasonló témát feldolgozó program is a konzolgépekre, mert ez idáig ez nem volt túl jellemző. Az egyik a Lucas Arts féle Gladius, ami inkább a Gladiátor világát mutatja be az arénákban megrendezett küzdelmeken keresztül, és a másik pedig a jelenlegi teszt alanya, ami viszont a fogatos küzdelmeket favorizálja, lásd korábbi megjegyzés...Ben Hur. A Circus Maximus eredetileg Xbox exkluzívnak indult, de aztán a Sony is ráharapott a témára, ennek köszönhetően már a PS2 tulajok is kedvükre barbárkodhatnak a játékkal...



KIKÉPZÉS, VERSENY, ÉS ARÉNA

A lemez behelyezése után nézzük meg, hogy mit is kezdhetünk magunkkal... Érdemes mindenek előtt az Academy pontot megtekinteni, ahol elsajátíthatjuk az irányítás minden csínját-bínját... Nem nagyon térnék ki a különböző funkciókra, mivel a tréning tényleg mindent megmutat, méghozzá elég részletesen. A lényeg, hogy szinte minden gombnak van valami funkciója, és amennyiben ezeket még nem tanultad be elég jól, háát...nem sok jövőt jósolok neked. Sz'al... A Circus módban azt tehetsz, amit akarsz, és oda mész, ahova... Persze azzal, aki... Az Empire a többjátékos mód. Itt játszhatunk osztott képernyőn is, de megoldhatjuk úgy is a mókát, hogy egyikünk a fogatot hajtja, a másikunk pedig csépeli a jó népet. Ez elég jópofa, ajánlom mindenkinek, hogy próbálja ki, mert megéri. Természetesen van egy karrieres lehetőség is, ez pedig a Tournament. Itt már szabályok is lesznek... Miután kiválasztottad a karaktereid, indulhatsz is az első pályán, ahol versenyben kell nyerned, de közben persze mindenkit le is kell zúznod. Mindezért pénzt is kapsz. Addig kell újra, és újra nyerned, amíg meg nem lesz a következő aréna megnyitásához szükséges összeg. Aztán idő alatt kell végezni mindenkivel, végül mehetsz a következő versenyre is. Ha felbuksz, és törik a kocsi, pénzt veszítesz, de azt hiszem, ez érthető is. Érdemes elütni a néha eléd szaladó emberkéket is, mert ők is érnek egy kevéske zöld hasút, és mint tudjuk, sok kicsi, sokra megy. Útközben érdekes, és jól használható cuccokat kaphatunk fel az útszéli fabábúkból, ha átmegyünk rajtuk. Erősebbek lehetünk tőlük, gyorsabbak, de még villámot is szórhatunk... Hát igen... Pálya van pár, de igazából nem jelentenek akkora kihívást, hogy nagyon izzadni kelljen. Azonban ezt inkább már az "értékelésben" folytatnám, mert oda tartozik.





CSATAZAJ ÉS HALÁLHÖRGÉS

Elég bizalomgerjesztő a cím? Hehe... De hát végül is erről szól a játék...versenyről, öldöklésről. Sajnos... Szólhatott volna többről is, mert ez kevés, főleg, ha a megvalósítást nézzük. Talán ha normál gladiátorjátékokat is tettek volna a programba, akkor a változatosság feledtette volna kicsit azt a tényt, hogy a grafika botrányos lett. Sokszor sivár, és kidolgozatlan (az egyiptomi pálya elég jól bizonyítja ezt...), valamint néha a képfrissítéssel is problémák vannak. Szinte PS minőségű az egész. Na jó, annál jobb, de nem nagyon tudtam eldönteni, hogy gyenge közepest adjak rá, vagy egy erős elmegy kategóriába soroljam-e. Aztán az utóbbi mellett döntöttem. Az emberek is kidolgozatlanok, és elég béna a mozgásuk is. Szóval trehány munkáról van szó. A játszhatóság jó lett, mert bár furcsa az irányítás, azért hamar bele lehet szokni, nagyon nem veszik el a gombok között az egyszerűbb ember sem. A szavatosság közepes, egy darabig el van vele az ember, de egy idő után még többen játszva is unalmas lesz a folytonos csapkodás. A verseny pedig csak amolyan tessék-lássék módon van kivitelezve, mivel folyamatosan egy bolyban halad a banda, nem is lehet nagyon lemaradni. A hangsúly azon van, hogyan sikerül kiütni a másikat. A zenék, és a hangok nagyon jók, talán ez a legjobban kivitelezett része a játéknak, és a hangulat. Ez utóbbi egészen megkapó, bár azt nem tudom, hogy miért. Jó részt a témának köszönhető, gondolom én, mivel idáig nem találkozhattunk hasonlóval. Jópofa az ókori világ, még akkor is, ha néhol nevetségesen eltér a történelmi múlttól. Jó a többjátékos mód, és tetszett, hogy ha keresgél az ember, akkor találhat rövidítéseket, alternatív útvonalakat is. Ettől függetlenül nem egy hatalmas ötlet a játék. Igazán nagy újításokat nem tartalmaz a feldolgozott témán kívül, és mint említettem, a megvalósítás hagy némi kivetnivalót maga után. Talán szebb grafikával, és több játékmóddal nagyobb durranás is lehetett volna, de így csak egy erős közepes. Mindenesetre a Sony jobban járt volna, ha meghagyja X exkluzívnak, mert így ők is nagyot buknak a dolgon, és azért a PS2-re nem mondhatni, hogy ez az egyetlen gyengén kivitelezett program... Kicsit jobban is odafigyelhetnének, mert kevés igazán igényes anyag jelenik meg a kettes gépre, és ez hosszú távon nagyobb problémákat okozhat, főleg ha megtekintjük a két rivális gép felhozatalát. A kevesebb, de jobb aránya hosszútávon pozitívabb, mint a több, de...ehh, hagyjuk...

BÖJTÖS GÁBOR

CIRCUS MAXIMUS

THQ/KODIAK INTERACTIVE

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (271KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ érdekes téma, jó hangulat
× a megvalósítás elég szerény lett

6 pont



Brandon karrierje csúcsán volt: elérte, amit elérhetett. Asagi nagyfőnök személyesen kérte meg, hogy vigyázzon a feleségére – a Szervezeten belül nagyobb megtiszteltetés egy egyszerű testőrt nem érhetett.

De Brandon elszúrta. Az első, elementáris hibát ott követte el, hogy beleszeretett feljebbvalója feleségébe, az ekkor már áldott állapotban lévő Mariaba. A másodikat ott, hogy beszélt erről barátjának, Harry MacDowell-nek. MacDowell ugyanis hatalmat szomjazó, korrupt, gerinctelen alak lévén, gyorsan meglátta a lehetőséget. Megpróbálta rávenni Brandont, hogy ölje meg a nagyfőnököt – a Szervezet fejének fejéért cserébe pedig felajánlotta emberünknek Mariat. Brandon, a lojális gyilkológép egy kapitális nyaklevessel jutalmazta az ötletet – ez volt az utolsó hiba, amit elkövetett. A sértett egy tucat ólmot engedett a testébe, s egyet búcsúzóul a bal szemgolyóján át. Az ilyesmit pedig nem szokás ép bőrrel megúszni – Brandon sem tett így. Túlélés helyett "túlhalta" a dolgot.

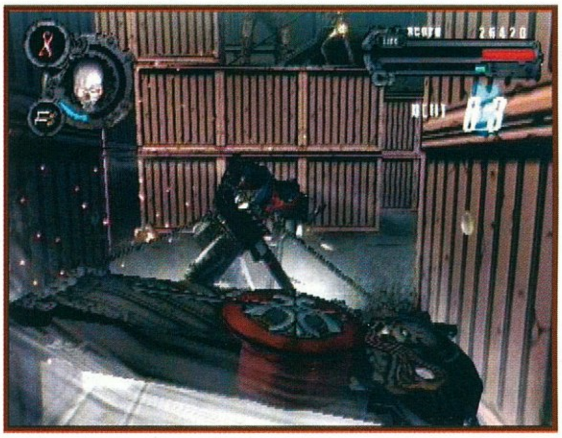


Gyaníthatóan kevés ember várta hazánkban lelkesebben a nemrég teljes egészében SEGA lobogó alá vont Red Entertainment első akciójátékát, mint a szerző. Ahogyan azt annak idején a hírblokkban is megemlítette, a kawaii lánykákat és pasztellszín mechákat felsorakoztató Sakura Taisen sorozatról elhíresült brigád olyan neveket tuszkolt a GunGrave cím mögé, mint Yasuhiro Nightow (Trigun) vagy Kosuke Fujishima (Aa! Megami-sama; You're Under Arrest). A zenét a Japánban "meglehetősen" populáris Tsuneo Imahori szerezte (ismét: Trigun, meg ugye ő a Cowboy Bebop soundtrack-ért felelős Seat Belts gitárosa is), a szereplőket pedig neves seiyuu gárda vokális háttere igyekszik hitelesíteni (Inoue Kikuko [Belldandy / Aa! Megami-sama; Lobelia Carlini / Sakura Taisen 3] mint Maria Asagi, Kawakami Tomoko [Tenjou Utena / Shoujo Kakumei Utena; Chiriko / Fushigi Yuugi] mint Mika, Onosaka Masaya (VASH!!! / TRIGUN!!!) mint Balladbird Lee, vagy Ootomo Ryuuzaburou [Ashitare / Fushigi Yuugi; Dennis / Macross II] mint Bear Walken).

Szó mint szász, a GunGrave jött, látott, távozott. Hősünk Grave, valaha Brandon. Biomechanoid implantátumokkal vegetatív – gyilko- – "életmódra" előállított élőhalott, akinek folyamatosan cserélni kell a vérét, hogy az ne alvadjon meg, s ne álljon be a rigor mortis. Japáni, kirei-cowboy Spawn a srác – láncok, emlékezetkiesés, minden adott, – csak ő nem a Sátánnal kötött egyezséget. Őt – tudta nélkül – MacDowell reanimálta. A kezében lóbált pisztoly-pár a "Kerberosz", hátára láncolva rakétavetője, a "Koporsó". A jó oldalon továbbá a Grave emlékeit visszaállító Dr. T ill. Mika Asagi, Maria lánya szállnak szorítóba – a csúnya gonoszokén pedig MacDowell és csatlósai (mely csatlósok vizuális kivetülései igencsak szorosan kapcsolhatók a fent említett Todd McFarlane merchandise képi világához). A zsáner pedig: shoot'em up. Lövöldözős beat em'up. Lőfegyveres Fighting Force, ha így jobban tetszik. Kezdődjön hát a szórakozás.

A bal analóg karral mozgunk – ha lenyomva tartjuk, Grave ráérős sétálgatásból kocogásra vált. A Négyzettel lövünk (a gomb folyamatos taperolása nyugalmi állapotban átkapcsol ún. "burst" módba, amikor is Grave gyorsabban lő, miközben ugrál, mint a bakkecske), a Körrel eredünk futásnak (futás közben sajnos nem tudunk golyókat repíteni). Az X segítségével tudunk ugrani és vetődni (ha állunk, ugrunk – ha mozgunk, előrevetődünk). Vetődés közben Grave gyorsabban tüzel. A Háromszög lenyomására hősünk ellövi az ún. "Demolition Shot"-ot (DS) – a speciális támadását (lásd a shoot'em up-ok "bombáját"), melyek rendelkezésre álló mennyiségét a képernyő bal felső sarkában szemrevételezhető kijelző hivatott kijelezni. A koponya körüli kék csík a következő DS begyűjtését szorgalmazza, ezt az ún. "Beat"-ek betakarításával tudjuk növelni (a "Beat" számláló akkor nő, ha folyamatosan eltalálunk valakit, vagy valamit – ha nincs találat, nullázódik). A játékban megtalálható négy féle DS közül a Start lenyomásával mazsolázhatunk – kezdetben csupán az első, Death Blow névre hallgató (erősen Desperado ihletésű, szvsz) spéci attak használható, a másik hármat – nehézségi szinttől függően – 12-15 koponya összeharácsolásával állíthatjuk szolgálatunkba. A koponyákat teljesítményünk függvényében a szint végén osztja a játék, öt kategóriában – figyelemreméltó pl. az "artistic score" mely a Devil May Cry "Coolness" faktorát imitálja. Az L1 segít a legközelebbi ill. legerősebb ellenfél "befogásában". Ha lenyomva tartjuk, Grave figyelme (és minden egyes lövedéke) a befogott rosszfiúra terelődik; akár körbe is mozoghatjuk, hasonlóan a Legend of Zelda harcrendszeréhez. Az L2 megperdíti Grave-et 180 fokban – vagy, az analóg karral kombinálva, a kívánt irányba. Az R1 a közelharcban hasznos: Grave megpörgeti a Koporsót, elsodorva mindent és mindenkit a közvetlen közelből. Az R2 kapcsolja be a "Slow" módot, ami hasonlóan a Max Payne féle Bullett Time-hoz, belassítja az akciót (ez speciális extraként lesz hozzáférhető, alapból NEM). A Select lenyomására Grave "Vanity Pose"-ba (Hiúság Póz :) vágja magát – feltétlenül érdemes megtekinteni.

Nos, így papírra vetve az egész rendkívül csábítóan hangzik, de tessék visszafogni a lovakat. A GunGrave csalódás volt.

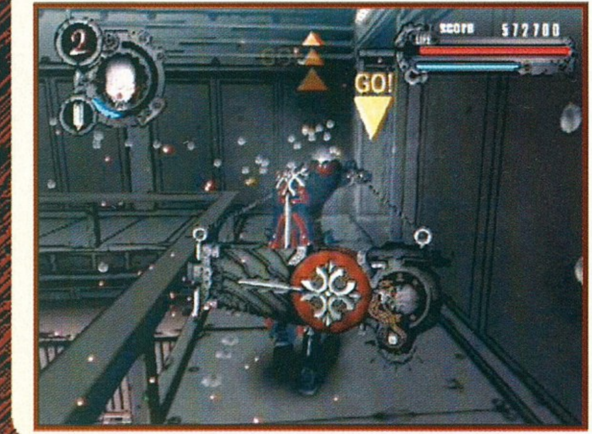


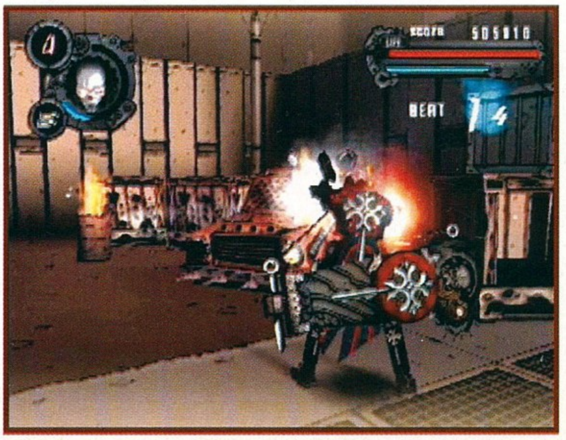
A játék pokolian lassú. Futás közben nem lehet ellent irtani, kocogni pedig az L3 segítségével fárasztó a kéznek, különös tekintettel a lövöldözés és a robbanások rezgéseire, melyek gyaníthatóan sétálgatás közben is elég intenzíven gyilkolják markunk idegeit – nem még úgy, hogy bal hüvelykünk állandó erőkifejtésnek is ki van téve. Két pálya után tehát a kéz elfárad, az agy pedig követi a test utasításait: elálmosodik. Nagyban támogatja elménk elhatározását az a tény is, hogy az ellenfelek egyhangúan váltják egymást az egyhangú hátterek előtt, melyek egyhangúan borzalmas ködbe vesznek, vagy borzalmasan rövid szegmensekre osztottak. A belső terek általában rövid folyosók, a külső terek öt méter után kezdik a pop-up effektust. A textúrák ismétlődnek, a cel-shading, mint vizuális stílus pár perc után már unalmas; sajnos nem igazán szolgálja a sötét, "gótikus-western" alaphangot. A kamerakezelés a korai demonstrációk óta nem sokat változott: gagyi. Elakad, megakad. A kitartó érdeklődők hat pálya és megközelítőleg 40 percnyi tiszta játékidő után megtekinthetik a befejező animációt – ha a nehézségi szintet HARD-ra pöcköljük, akár az egy órát is elérhetjük; EASY szinten nem érdemes foglalkozni az anyaggal: meglepne, ha valakinek sikerülni meghalnia a játékban. Tipikusan japáni közönségre kalibrált anyag – a nyugati változat nagy valószínűség szerint kap majd egy negyedik nehézségi szintet is, akkor talán érdemben is szórakozhatunk.

Mindez két héttel ezelőtt íródott. A "kialakult" vélemény azóta sem változott, ám a szerző azon kapta magát, hogy visszavisszatér a GunGrave fura világába. Finomítgatja a végső pontszámát, hajt a megnyitható extrákért, vagy csak egyszerűen relaxál egyet a napi hajsza után. Ez a tény pedig egy felettébb érdekes utóíz képzetét hagyja az agyban...

A $$60,000,000,000-OS ÉLŐHALOTT

reiker@eigo.co.jp





GUNGRAVE

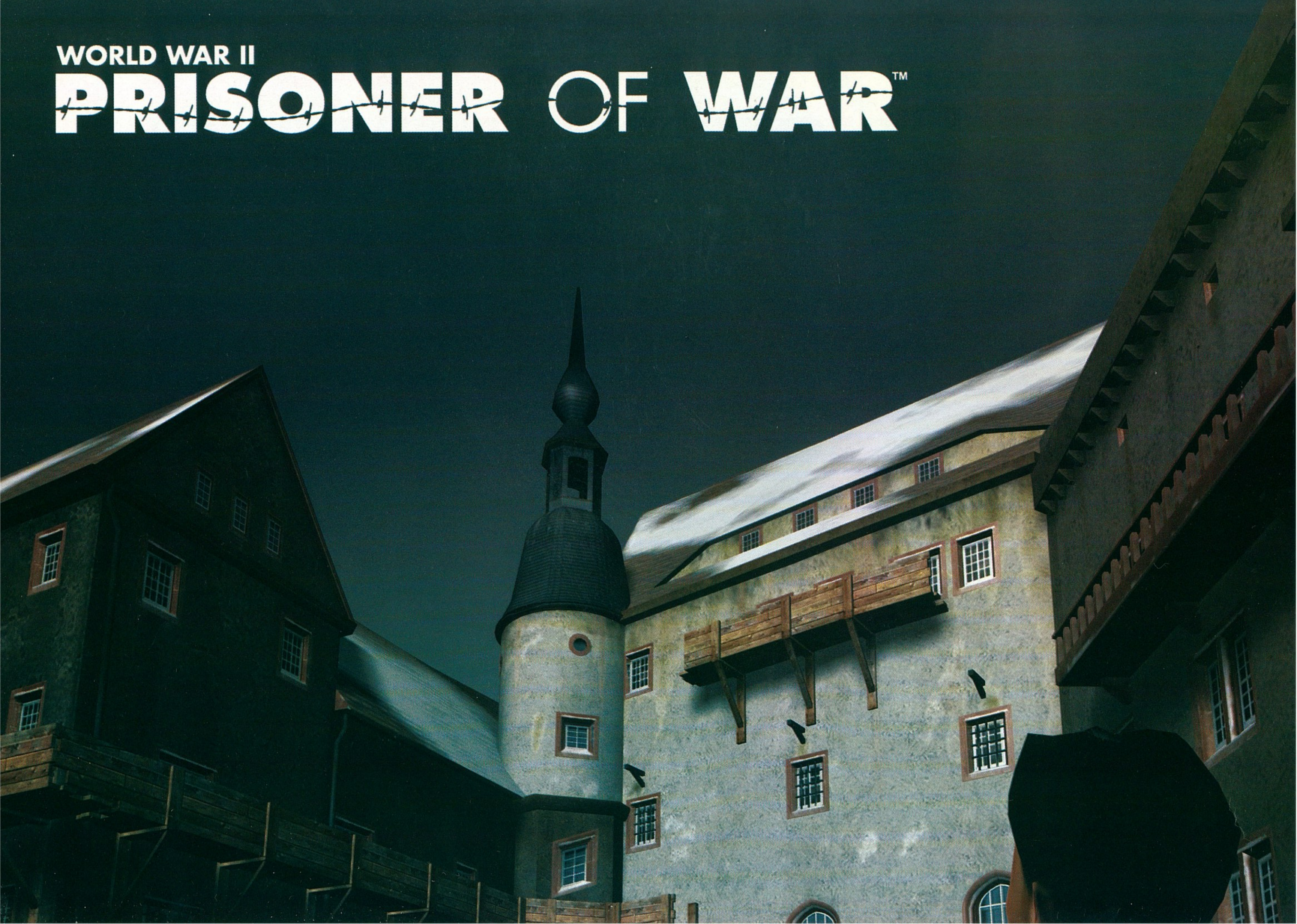
RED ENTERTAINMENT/SEGA

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (79KB)
analóg irányító (dual shock 2)

✓ hangulatos, újrajátszható, mókás, macho, Trigun
× álmos, lassú, buta, ködös, szaggatott, egyhangú

6 pont


WORLD WAR II
PRISONER OF WAR™


576 KONZOL
SEGA
GUNGRAVE™

PLANET OF THE APES SEGÍTSÉGEK

MEDICAL CENTER 1

Miután Dr. Zaius elbattyogott, heveny fejfájással ébredsz a priccsen. Sok mindenbe még nem tudsz belefogni, mondjuk, próbáld meg kinyitni a cella ajtaját, ami ugyan zárva lesz; de legalább felhívod magadra az egyik tagbaszakadt őr figyelmét, aki tévesen azt hiszi, az éhség gyötör ily kegyetlenül, ezért a következő fordulóban hozat neked egy tál, ételnek ugyan nem nevezhető, de mindenkép fogyasztásra alkalmas moslékot. Miközben megpróbálod lenyomni magadban, valami megakad a torkodon! Egy kulcs az (Cell Door Key), és egy papírfecni (Note), amin egy titokzatos barát az egészségügyi központba invitál téged. A kulcs természetesen a celládat nyitja. A börtönrészlegből könnyű kijutni, hiszen csak egy kijárata van. Odakint aztán rövid bolyongás után majd rátalálsz majd két zárt ajtóra, amik mögött egy védőruhába öltözött majom épp élve boncol valakit, innen nem messze a folyosón, ahol szintén vannak műtőasztalok, látsz majd egy vészkapcsolót, ennek bekapcsolásával tudod kicsalogatni a gorillát a műtőből. Hozzátenném, a riasztó az egyetlen őrt is magával hozza, ha eddig nem futottál volna össze vele. Verd le, és vedd el tőle az első fegyveredet, a furkóst (Club). Ha a műtőből hátulról mész be elkerülheted a fickót, aki viszont az elülső ajtón keresztül távozott. A hulla most nem annyira érdekes az asztalon (különben is ilyet mindennap láthatunk a CNN-en), inkább vedd fel a csontvágót (Surgical Saw) a kisasztalról. Menj vissza a folyosóra, kicsit arrébb van egy nyitott ajtó. Ha mégis összefutnál a műtős gyerekkel, gyorsan intézd el, mert egyből a riasztó gombjához rohan, és most már egy sokkal keményebb őr jelenik meg, aki pillanatok alatt lerúg. Szóval az ajtó mögött találsz majd egy lelakatolt szellőzőrácsot, na ezt kell szétfűrészelni a csontfűrésszel.

MEDICAL CENTER 2

A szellőzőben egy érdekes beszélgetésnek leszel tanúja Dr Zaius és Zira között. Egy újabb műtőben vagy, sok időd nincs, mert a folyosón járkáló majom mindjárt ide is benéz, mindenesetre vedd fel a szoba sarkából az eü csomagot. A folyosón balra, a barna ajtón be. Az üveg mögött egy majom épp a számítógépet cseszteti, ha ügyes vagy ki is lehet cselezni, a lényeg hogy a mellette lévő gombot átnyomd, ez nyitja ugyanis a rácsos ajtót. A börtönrészlegben kerüld meg az összes cellát balról (útközben lesz egy őr, a cellák pedig egy kivétellel amúgy is üresek), amíg egy kis helyiségbe nem érsz (újabb őr) balra ajtó, az üvegen keresztül egy újabb majmot látsz. Juss el hozzá a kis folyosón át, verd le, és vedd fel a kis pultról a kódkártyát (Door Pass), most már mehetsz vissza, az egyik lépcsőfeljárat mellet van egy kis beugró, ott használd a kódkártyát. Itt elvileg háromfelé is lehet menni. Balra a folyosó végén cuccokat találsz (eü csomag és egy kés – Knife), a jobb oldal egy zsákutca, szemben pedig egy rácsos padlózatú szoba van, ahol a rács alá bújva, és egy kis úszkálás után egy létrát találsz. Az innen kivezető ajtó már a következő pályára visz.

MEDICAL CENTER 3

Visszafelé a folyosón egy eü csomag vár, meg egy csomó zárt ajtó. Ugorj tehát a ládákról fel a szellőzőre, és mássz végig rajta, amíg csak bírsz. A végén a kis szobában a ládákon egy Magnetic Card-ot találsz. Irány vissza, de egy helyiséggel előbb ess le. Látsz a falnál egy bazi nagy gépezetet, amiben hallhatóan túlnyomás uralkodik, a kerékkel állítsd maximumra, minek hatására felrobban, és a zárt ajtó mögül kirohan egy őr is. Ki is lehet cselezni, de valószínűbb hogy észrevesz, és harcolnod kell. Ahonnan kijött van egy rácsos ajtó, ezt nyitja a mágneskártya. Na itt egy elég szivatós rész jön. A nagyobbik teremben van egy őr, de ha nem a kis szolgával foglalkozol először, akkor ő elrohan és bekapcsolja a riasztót, így viszont szabad felületet nyújtunk, hogy az őr hátulról betámadjon. Old meg. Tovább a nagy ajtó mögött egy laborba jutsz, ahol épp egy emberen végeznek kísérletet, de a tekinteted megakad valamin, az egyik asztalon. Miután kitolták szerencsétlent, már csak egy fickó marad odabent, intézd el, de szintén vigyázz a riasztóra. A műszerfalon találsz egy Lab Report-ot, és egy Pharmacy Key-t. A dokumentációban különböző saját fejlesztésű kísérleti szerekről olvashatsz. Odalentről vedd fel a Delirium Violet-et, és menj vissza a rácsos ajtóig, ahol a kártyát használva bejuthatsz a gyógyszertárba. Itt még három üvegcsét találhatsz egy Delirium Blue-t, Red-et és egy újabb Violet-et. Na most a papírból kell kiokoskodni, hogy milyen sorrendben kell a szereket meginnod, ennek kitalálását rád bízom. Vagy nem is a sorrend számít? Mindenesetre, ha rájöttél a dologra, ne felejtsd el a riasztót is megnyomni, hogy a tetszhalott testedre az őrök is rá találjanak. Ismét fejfájással ébredsz, a hullaházban elég hideg van, úgyhogy futás ki a szabadba, amikor valaki hátulról leüt.

MONASTERY 1

Mondanom sem kell, hogy ébredés után megint fejfájásra panaszkodik hősünk, viszont jó hír hogy ezúttal nem a börtönben ébredsz, az is igaz hogy az összes cuccot eltűnt, de legalább az életerőd a main van. Kint a folyosón rögtön le kell rúgnod egy óriáspatkányt. Van itt egy csomó ajtó, és néhány nyitott szoba is. Az egyikben a késedet találod, a másikban el kell tolni a szekrény mögötte lesz a Hologram Cartridge. A konyhában szintén lesz egy patkány meg egy eü csomag is. Egyetlen egy szobát hagytam ki, méghozzá a legnagyobbat, amiben az egyik szekrény megfordítható, hogyha eltekered rajta a két üveget. Az így megjelenő vetítőgépbe rakd be a hologram kártyát, és nézd végig a kicsit "sztár várszos" üzenetet. Utána amint kilépsz a folyosóra, megjelenik egy fickó, majd megpróbál lelécelni, kövesd, mert nyitva hagyja maga után az egyik ajtót. A nagy lépcsőn felesleges próbálkozni, mögötte van viszont egy lejárat a borospincébe (de tényleg!). Ahova egyelőre még ne menj le, inkább rúgd ki a plafont tartó gerendát a lejárat mellett. Így már fel tudsz kapaszkodni, és odafent felveheted a Coat of Arms-ot. Irány a pince és az előbb említett tárgyat használd az egyetlen üres hordón. Amiben jófajta nedű (attól függ kink jófajta, mert speciel én például utálom a bort) egy titkos átjárót találsz, ami már visz is a következő pályára.

MONASTERY 2

A kör alakú teremben egy nagy amforát (Carafe) találsz az asztalon, ezt aszd a földhöz, hogy ki tud szedni belőle a Parchment-et, amin a szokásos mitikus szövegek olvashatóak. A kis folyosón a rejtet ajtó, a fali kapcsolóval nyílik. Az ajtók zárva, az ebédlőben lesz egy patkány, meg egy lejárat, amin folytathatod az utadat. Kulcs (Key) az asztalon, eü csomag meg a raktár padlóján. A folyosóról nyílik egy rácsos ajtó, vajon mivel tudod kinyitni? A falban a lyukon mássz át. Le a létrán, de csak óvatosan, mert lesz lent egy szívós kis gorilla. Dolgod végeztével a lelógó láncot addig húzd és tartsd, hogy egy szobor (Golden Statue) landoljon a búzában. Vedd fel, vissza az ebédlőbe, ahol az üres fali helybe tedd a szobrot, egy újabb titkos ajtó nyílik meg előtted.

MONASTERY 3

Ezúttal sikerült egy kriptát kifognod. Az ajtó természetesen nem nyílik. Fel kell mászni a nagy koporsón és a falon egészen a gerendákig, majd azon végig araszolgatva (vigyázz középen hiányzik belőle egy darab), az ablakon át a belső udvarba jutsz Érdemes végigmenni körbe a tetőn, mert az egyik oszlop mögött eü csomag lapul. Odalent lesz két patkány. Érdekes módon itt lesz egy ajtó, ami kinyílik, mássz fel a létrán a karzatra, és az asztalon a kallantyút csavard meg jó párszor, hogy kinyíljon a fiók, vedd ki belőle a kottákat (Musical Score). A nagy lekövezett teremben (templomban) meg egy az oltár, de egyelőre nem lényeges, viszont nem messze tőle találsz majd egy kis átjárót (vigyázz lesz egy magilla). Leverése után fel tudod venni az aranykelyhet (Chalice) és egy kulcsot (Key). Most menj ki az udvarra, és ereszkedj le a kútba. Fuss végig, fel a létrán, a rácsot a kulcs nyitja. A faajtót rúgd be, az orgona mellett araszolj végig. Most a templom karzatára kerültél. Túl sok érdekes dolog nincs itt, csak a kottát tudod betenni az orgona hangjeggyel jelölt részébe. Lent a templomban újabb rejtekajtó nyílik meg, irány tehát oda.

MONASTERY 4

Most írjam azt, hogy megint egy kriptában kezdesz? Pedig ott. Az egyik szobor szájába belenyúlva, koporsó eltolódik, és egy még újabb rejtekajtó villan alóla elő (lehetne akár a rejtekajtók bolygója is a játék címe lassan). Odalent úsznod kell a víz alatt, egészen a fenékig a járatban, ami nem lesz egyszerű feladat ezzel az irányítással. A kapcsolót a fickó odalent magától átnyomja, ha hozzáérsz, aztán spuri a felszínre levegőért. A három rács ugye felemelkedett, de neked a középsőt ajánlom, mert a másik kettő zsákutca. A medencéből kimászva a folyosón lesz egy dög, az egyik helyen pedig fel lehet kapaszkodni a keresztfolyosóra, ahol egy újabb patkány vár. A körfolyosón le az alagsorba. A végén megint fel kell húzódzkodnod, van egy trükkös csapda a padló, az elágazásnál jobbra menj, a kiégett fáklyával nyitod a rácsot. Bent lesz egy patkány, egy eü csomag és egy lábszárcsont (Human Bone), menj tovább a másik irányba, rácsot nyisd ki, majd a túloldali rácsnál használd karként a csontot. Megint a szétnyíló padlólapok, csak most még a rács felnyitására is ügyelni kell. Na most jól megszívtad, ez bizony egy zsákutca, se be, se ki. Vagy mégis? Nyomogasd végig a falat a jobb sarokban, az egyik tégla benyomható, hogy a fal eltolódjon, és egy titkos ajtóra bukkanj. Odabent a maradék emberi túlélők fogadnak és hosszú diskurzus után megkapod az Arany Részét, egy egyelőre még ismeretlen dolognak.

MINES PART 1

A "metróalagútban" látszólag egyelőre semmit nem tudsz csinálni. Ha jobbra indulsz, mindössze egy működőképes panelt találsz, amivel az egyik kocsit tudod mozgatni a síneken, de sajnos mindkét irányba elzárja valami a továbbvezető utat. Amennyiben balra indulsz, hamarosan két gorillával fogsz összefutni, az egyikük ráadásul botos, úgyhogy tőle szedd is a bunyó után a furkóst. Ebben a nagyobb helyiségben (ahol az egyik konténer mögött a földön van egy eü csomag is), látsz egy részt, ahol rácsos a padló oda ess le (mivel a liftet működtető kapcsoló szét van roncsolva) és vedd fel az Electro Magnetic Card-ot, majd mássz vissza. Innen még két irányba mehetsz, az egyik egy zsákutca viszont van ott egy eü csomag a földön és az egyik fémszekrény is nyitható: egy Signal Box Card és egy Blowtourch-ot találsz benne. A másik folyosó egy irányító-központba vezet, a majmot legkönnyebben úgy tudod elintézni, ha guggolva, hogy ne csapj zajt, mögé lopakodsz, és hátulról levered. Ebben a szobában van két kar is a falon kétoldalt, de mielőtt megpróbálnád aktiválni őket, a mellettük található nyílásba kell csúsztatni a két kártya egyikét. Na, most hogy már áram alatt van az egész rendszer, szépen kocogj vissza a pálya elejére, amint látod már mind a két panel működik, plusz az is, ami a kezdési pontnál van. A plafonon láthatsz egy nagy mágneses emelőt, ezt irányítva kell a kocsi elől elpakolni az útját lezáró fémhulladékot. Elég egyszerű, a nyilakkal irányítod a darut, az X-szel pedig emelsz. Ha ezzel kész vagy fuss tovább jobbra, hol már nem csak egy, hanem két működő irányítópultot találsz. Az egyikkel ugye a kocsit vezetheted, a másikkal pedig a váltókat állíthatod be az útnak megfelelően, négy helyen. Most már elmondhatom, hogy az egész dolog arra ment ki, hogy az alagút végén a vastag rácsot áttörd a szerelvénnyel. Ehhez viszont nagy sebesség kell, amit vízszintes terepen nem tudsz elérni, úgyhogy az első körben úgy kell beállítanod a váltókat, hogy a kocsit fel tudd vezetni az emelkedő végében a zsákutcához. Utána gyorsan visszaállítod a váltókat, és a lejtőn kapott sebességet kihasználva már megadja magát a rács. Folytasd arra az utadat. A végén lesz egy kapcsolós lift, a kapcsoló ugyan működik, de amikor feljön a lift, annak az ajtaja le van lakatolva, használd tehát a lángvágódat és már jöhet is az új pálya.

MINES PART 2

A liftből kiszállva nagyjából egyirányú az út. A gáz után viszont fordulj le jobbra, ahol a kis helyiségben egy patkány leverése után felveheted a panelről a gáz detektort. A gázról egyébként annyit mindenképp jó tudni, hogy amíg benne vagyunk, fogy az életerőnk, magyarul a lehető legkevesebb időt töltsünk benne. Vissza a folyosóra, ahol egy jobb és balkanyar után egy nagyobb barlangba jutsz (lesz ott egy patkány is). Na most jobbra fent végre megtalálod az első lőfegyveredet (Rifle), hogy az örömöd ne legyen olyan nagy, mindössze tizenkét töltény dukál hozzá, és még hozzátenném azt is, hogy szerintem majmok ellen közelről használhatatlan. A puskától nem messze van egy eü csomag is. Amire mindenképp alkalmas a stuki, hogy messziről szétrobbantsd a hordókat. Hogy ez mire jó? A robbanás megszünteti egy nagyobb térségben a gázt is, tehát onnantól kezdve nem kell tovább fuldokolnod benne. A következő teremben, ahol a fal mellett eü csomag van, észreveheted, ahogy egy nagyobb sziklahalmon átszivárog ez a zöldes gané, a megoldás tehát, hogy durrantsd szét a mellette található hordót. Az így megnyílt barlangrendszer némi trükközést igényel. A nagy része ugyanis telítve van gázzal, de nem is ez a gond, hanem az a hat majom, aki itt őrködik. A dolog úgy fog működni, ha a bejárattól balra kezded el felrobbantani a hordókat, persze amikor a majom is a robbanás hatáskörében van. Szerencsére (vagy csak a készítők jóvoltából), mindegyik majomhoz tartozik egy hordó is, így elvileg könnyű lesz eltakarítani őket. A végén a betonfolyosót hátulról közelítsd meg, mert az elágazásnál is posztol egy dinnye. A pálya végét a lift jelenti.

MINES PART 3

Miután kirakott a lift, a jobb oldali folyosónak indulj. A középen beszakadt padlójú teremben lesz két pati, meg egy feltűnően árválkodó láda, amiről felugorva el lehet kapni a neoncsövek tartógerendáját, és így át tudsz függeszkedni a túloldalra, (ha elég ügyes vagy a sutyó patkányokat bele lehet csalni a szakadékba), ahol egy elem van (Battery). Vissza a lifthez. Elvileg itt találkoznod kell most már egy furkósbotos gorillával. Sajnos egyszerre két bot nem lehet nálunk. A szemközti folyosón menj tovább. A sínek mellett a kis beugróban láthatod, hogy egy szinttel alattad két majom posztol. A síneket követve eljutsz egy újabb szerelvényhez, és az őt irányító panelhez, de előtte még a kocsiba kell tenned az elemet. A földalattit próbáld meg úgy leállítani a kanyarba, hogy mindkét irányba szabad maradjon az alagút. Végig a kacskaringós folyosón, jön majd egy pati, és az aládúcolt résznél megtalálod a feszítővasat. Ezzel a kezedben, menj vissza a lifthez, és válaszd a harmadik elágazást. Odafent a teremben egy láda lesz, amit csak a vassal tudsz kinyitni. Három kézigránát lesz benne. Ezzel már mehetsz vissza a majmokhoz. Pottyants egy tojást a lyukba, és nézd végig, amíg a buták felrobbannak. Ereszkedj le, kicsit arrébb megtalálod a HF Transmittert, és egy eü csomagot. Most irány megint a kacskaringós folyosó, ami egy nagyobb barlangba torkollik. Itt lép be egy újfajta ellenfél, a denevér. Én mindenképp a puskát ajánlom ellene. DE! Van egy nagy trükk a dologban, amire alig sikerült rájönnöm. Szóval, hiába ölöd meg a denevért, a fenti barlangból állandóan újratermelődnek, ezért lehetetlen felmászni a falon, mert folyton lelöknek. A megoldás, hogy először be kell dobni egy gránátot, leszedni a maradék egyet, és utána gyorsan végigmászni. A barlangban fel tudsz kapaszkodni a karzatra, majd onnan átugrani a túloldalra, ahol felkapaszkodva átfüggeszkedhetsz a terem másik oldalára. Na innentől kezdve egy kicsit óvatosabban közlekedj, mert a következő sarok után egy szintén puskás gorilla tentikél a lift mellett. Guggolva mássz közel hozzá, és az utolsó gránátodat használd el rá, futás kifelé, bumm, és szabad az út a lifthez, és végre feljutsz a bolygó felszínére, egy ma már romokban heverő városba.

RUINED CITY 1

Az épületben az első sarok mögött rögtön egy majom posztol, gyorsan szedd le, mert automatája van. Ezt utána fel is veheted azt (Automatic Rifle). A lépcsőházon keresztül menj fel a legfelső emeletre, a lerobbant kanapén egy gorcsi szundikál, szedd le. A karfán lesz a kulcs (Key) a szemközti ketrechez, amiben egy vörös dudakirálynő alszik. Kiszabadítása után hoppon maradsz, mert jutalom puszi helyett a kis rüfke lelép. Ha jól körbenézelődsz, megláthatod, hogy az egyik helyen kicsit hiányos a fal, és egy kis peremre is ki lehet menni. Viszont amint kilépsz, a szemközti épületből célba vesz egy mesterlövész. A feladat, hogy a falon feljebb mássz a következő peremig, úgy hogy az egészet a mesterlövész célkeresztjének a szemszögéből látod, és még a lövéseit is kerülgetned kell. Odafent a padló egy helyen be van szakadva, ess le és nézz körül, lesz ott egy kulcs (Key). Meg egy széf a falon, amihez egy kód kell. Mássz ki, és a kis folyosó végén találsz egy bezárt ajtót, ezt nyitja a kulcs. Az irodában van egy eü csomag, és a kód is a falon van, csak... Kell hozzá egy kis trükk, de ezt rád bízom. A kóddal már visszamehetsz a széfhez. Egy levél van benne (Letter), egy másik kódszámmal. Oké, most vissza a falon az előző emeletre, (elég könnyű leesni), a liftaknán keresztül kell leereszkedned a földszintre, ahol némi lépcsőzés után megérkezel egy újabb kódos ajtóhoz. Mögötte azonban nem a szabadság, hanem a szemközit épületből az orvlövész vár. Itt már majdnem vége is lenne a kalandnak, de megjelenik a vörös amazon (Nova) és hátulról agyonlövi a majmot.

RUINED CITY 2

A pálya elején rögtön látsz egy majmot, hátulról könnyű leszedni. Menj le a metróaluljáróba, az irányítóteremben fel lehet kapcsolni a villanyt, és egy kulcsot találsz a pulton. Menj tovább a felszínen, az olajoshordótól jobbra is lesz egy gorilla. A nagy szemközti duplaajtó zárva lesz, ezért meg kell kerülnöd az épületet. Még a kerítés mögül le tudod szedni

a sárgaruhás majmot. A ládákon felmászva fel tudsz kapaszkodni az épület tetejére (ne felejtsd ott az eü csomagot). Odafent semmi érdekes nincs, csak egy lejárat a főhadiszállásra, az irányítóteremben mindössze egy civil majom árválkodik, könnyű préda, találsz ott még egy eü csomagot, és vedd fel a gázfiolát is. Az ajtókat követve, eljutsz egy olyan folyosóra, ahol két puskás majom őrködik, itt vesd be a gázfiolát, hogy megfeküdjenek. A szoba Ulsus ezredes irodája, miután sarokba szorítottad, megkaparintod tőle az Üveg Részt és a Secret Report on AE-t, amit nem más, mint doktor Cornelius írt! Zárd az ezredesre az ajtót, majd amikor elhagynád az épületet, véletlenül tanúja leszel a titkos liftnek, ideje hogy szétnézzünk mi a helyzet a pincében! Semmi érdekes, csak egy kulcsos ajtó, még jó hogy van nálunk is egy kulcs!

RUINED CITY 3

A lejáraton a valahai metróállomásra jutsz. Alig teszel pár lépést, amikor két tagbaszakadt gorilla vesz űzőbe. Úgy látszik az ezredesnek sikerült kiszabadulni. Azért nem nehéz leverni őket. A metrósíneket követve jobbra látsz majd egy kódos ajtót, ez most még lényegtelen. A zsákutca végén, egy kis lyukon át lehet bújni, és egy talajvizes részhez érsz. A vízbe sajnos belelóg egy elektromos vezeték is, ezért csak akkor tudsz közlekedni, mikor épp nincs kisülés. Használd a szétszór padlólapokat. A túloldalon, ha jobbra indulsz, egy vezérlőterembe érsz. Itt van egy kapcsoló a falon, ami a központi szellőztetőrendszert, abból is az egyik ventillátort működteti, kapcsold ki. Most sietned kell, mert a ventilátor csak fél percre állhat le, utána az automatikusan újra beindul. Az elágazásnál tehát egyenesen aztán balra, és gyorsan kússz át a lapátok alatt. Itt most találnod kell egy jegyzetfüzetet (benne a kódos ajtó számkombinációjával). A ventillátor melletti ajtót tudod használni belülről. Szóval vissza a kódos ajtóhoz (egy eü csomag és egy aksi – Fuse) lesz bent, majd ismét vissza a ventilátor alatt a lifthez. A lift csak akkor működik, ha először kiveszed belőle a sérült elemet (Blown Fuse), és beteszed helyére az újat. A lift végre felvisz a felszíni metrólejárathoz, ahol Novával és Boskoval találkozol. Irány az egyik rejtett emberi falu.

HUMAN VILLAGE 1

Végre egy kicsit megpihenhetsz. Azaz mégsem, nincs idő a romantikázásra! A falut, ami nem más, mint egy barlangrendszer, megtámadták a majmok. Ez egy ilyen kis verekedős pálya lesz. Az első elágazásnál rögtön megverekedhetsz egy furkósbotos majommal. Utána menj a fickó után, akit megmentettél, egy eü csomagot kapsz tőle. A másik irányba haladva, egy embert agyonlőnek, gyorsan szaladj a puskás gorillához és verd le. Kicsivel arrébb ismét megmenthetsz egy fickót, ő azonban maga után invitál, úgyhogy kövesd. Sajnos az asszonyán már nem tudtok segíteni, viszont mellőle felveheted a Pokert. Mássz le, és a hosszabb kacskaringós folyosón kijutsz egy nagyobb térre (közben lesz egy gorcsi). Itt gyorsan le kell szedned messziről a majmot, aki épp a kútba lök egy tagot, mert gépfegyvere van, amit utána fel is vehetsz (Machine Gun), két járat zsákutca csak eü csomagok találsz arra, az egyikben pedig egy majmot és egy deszkatorlaszt. A feladatod, hogy a Pokert használva felgyújtsd azt. Ehhez vissza kell rohannod egy tábortűzhöz, és megmelegítened a vasat, amikor már izzik, Ulysses feláll (ha viszont megjelenik a felirat, akkor már éget a tűz, tehát menj egy kicsit távolabb tőle), továbbrohanni egy újabb farakáshoz és így tovább. Sietni kell, mert a vas hamar kihűl. A torlasznak a jobb alsó sarkában az avart kell meggyújtani. Ehhez a pályához még annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy nem mindig tölti be normálisan a gép, és olyankor hihetetlen dolgokat lehet csinálni, mert nincsenek falak, csak textúrák! Ki lehet gyalogolni a semmibe a végtelenségig! De azt is megcsináltam, hogy a puskás majmot, aki a fickót lövi le a barlangban hátulról a falból vertem le, aztán visszamentem a pálya elejére, mert a fickó addig csak állt, és át lehetett rajta menni. Majd amikor a rendes irányból közelítetem meg, és elértem a folyosón egy bizonyos pontot ugyanúgy lelőtte a már rég kinyírt és a hullája eltűnt majom, miközben nálam volt a stukkere.

HUMAN VILLAGE 2

Ennek a pályának is van egy trükkje, majd elmondom a végén. Szóval a nagy kemencés téren, a két majom után, háromfelé is mehetsz. Az egyik egy kikötözött kisfiúhoz visz, a másik egy szakadékhoz, ezek egyelőre nem lényegesek. Marad tehát a harmadik irány, ahol egy rövid folyosó után (gorilla), ismét egy nagyobb térségbe érsz (plusz két majom). Innen már csak egy irányba lehet továbbmenni, aminek a végén megtalálod Boskot, a kulipintyójában, ráadásul elég ramaty állapotban. Mielőtt azonban bemondaná az unalmast, szeretné látni még egyszer a kisfiát. Valószínű, hogy a keresett fiú, a kissrác lesz az, akit az oszlopnak kötözve láttál, vedd tehát fel a kést, és fuss vissza a gyerekhez, de csak óvatosan, mert az összes majom ismét a helyén lesz. A srácot a késsel tudod kiszabadítani, aki visszarohan az apjához. Neked is ezt kell tenned, de a majmok megint újraemelődtek. A kalyibában megjelenik Nova is, aztán Bosko feldobja a talpát (a kölök persze sír), de előtte még elmondja, hogy tudunk kijutni a faluból. Ja és Ezekielt és Nathiast (aki Nova bátyja) is meg kell keresnünk majd. Futás vissza a szakadékos részhez, (vigyázz majmok), ahol át kell kiabálni a túloldalra, hogy a fickó Abbra átküldje értünk a kapaszkodót. A trükk ezen a pályán, hogy nem szabad leállni, a majmokkal harcolni, mert csak egy ideig követnek, az átvezető jelenetek alatt meg úgyis eltűnnek, így le lehet szűkíteni a harcokat minimálisra.

HUMAN VILLAGE 3

Ezen a pályán leginkább a már Bosko által említett hiénákkal kell megküzdenünk, lesz belőlük jó pár. Ha jól kapod el az ütemet, akár sérülés nélkül is le lehet őket verni. Ez a pálya egyébként egy kisebb barlangrendszer, az egyik részen egy nyitott térséggel, amiben egy amfiteátrumszerű nézőtér van. Szóval indulj el és kezd el leverni a hiénákat, lesz egy elágazás, ami elvileg egy zsákutcába vezet. Viszont látsz egy létrát a falon, ide érdemes felmászni, mert csak egy hiéna van odafent a karzaton, de ha körbeszaladsz felvehetsz egy eü csomagot, és egy érdekes ábrát is láthatsz a falon. Mássz vissza, és az elágazásnál menj a másik irányba. Ismét egy elágazás jön, az egyik irány a szabadba vezet, a másik egy sötétebb részre, ahol egy ősi földalatti templom található. Érdemes előbb erre jönni, és a két brutál szürke hiénát leverni. Utána menj a másik irányba, ahol asszem' három hiénával kell megküzdened. Van itt egy ráccsal elkerített rész is, amit az előtte található szerkezet mozgat. Mögötte eü csomagot és egy másik Pokert tudsz felvenni, ha esetleg az előzőt elhagytad volna. Odakint lesz egy beugró egy érdekes ajtószerű valamivel a falon, ezt kapirgáld meg egy másik kép fog előtűnni, szintén egy furcsa ábrával. Nem árt, ha ezt is megjegyzed. Jóval arrébb is van egy folyosó, ez egy tűzrakáshoz és egy eü csomaghoz vezet. Na ha figyelmes voltál, észrevehetted, hogy voltak megint a folyosókon farakások, azaz ismét a Pokerrel kell trükközni. Felmelegíteni, és begyújtani a tüzeket. Addig csináld ezt, amíg el nem jutsz a földalatti templomban lévő farakásig. Ezt meggyújtva végre láthatóvá válik a rácsot működtető kapcsoló. Egyébként kipróbáltam, és Ulysses sötétben is megtalálja, ha jó helyen állsz. A templomban egy érdekes feladatd vár. Látsz hat görög betűvel jelzett urnát. Ezek közül kettő passzol a terem végében a mérlegre. Hogy melyik kettő, azt nem árulom el, gyere rá magadtól (ábrák!), arra azért vigyázz, hogy minden sikertelen kísérlet után a falból kicsapódó fémdarabok szúrnak át, és egy idő után elfogy az életerőd. Ha sikerült bejutnod, egy kriptához érsz, itt nyugszik az öreg által emlegetett Ezekiel. Na jó, de mit lehet itt csinálni, vagy használni? Tettem fel magamnak a kérdést. Mint utólag, negyed órás kolbászolás után kiderült semmit. Viszont, ha jó szögben állsz, megláthatod, hogy az egyik sarokban fel lehet kapaszkodni a falra. Itt egy kicsit anyáztam, mert alig lehet kiszúrni a dolgot. A titkos átjáró elcsusszan az útból, és szabad a járás a kanyonba.

THE CANYON

A kanyon nem igazi pálya, mégis külön le lehet menteni a memóriakártyára. Dolgod az nem lesz semmi, mivel ez a rész csak egy előre megrendezett jelenet, amiben Ulysses arra a következtetésre jut, hogy mindenképp beszélni kellene Cornelius professzorral, és hogy meg kellene találni a Harmadik Részt is. Eme két küldetés közül könnyebben az első kivitelezhető, tehát az egyetemre vesszük az irányt, ahol a csimpánz professzor dolgozik. De ezt már nélkülem teszitek, mert a helyem, és némi az idegkötegeimből is elfogyott.

CSIPI M LEE

THE THING VÉGIGJÁTSZÁS

A fegyverek közül egyedül a Sniper Rifle különleges, mivel belső nézetben lehet nagyítani a távcsövével a jobb joy segítségével. Ugyanennél használható egy oldalra hajlás (vagy kibújás) is, ami az oldalazás gombon vagy joyon kapott helyet (ugyancsak belső nézetben), ezzel jól kihasználhatók a falak vagy más tárgyak nyújtotta fedezékek.

A játék teljes kezelését, az ikonok jelentésével együtt elolvashatjátok a főmenü Field Manual pontja alatt, de az angolul kevésbé tudó gamereknek itt egy kis összefoglaló:

KEZELÉS

Fegyverek adása és vétele: Squad menü, ember kiválasztása (X), Give ammo vagy Take ammo kiválasztása. Ez befolyásolja a Trust (bizalom) értéket is!

Parancs kiadása csapatra: csapat menü, X, follow – követés, stay / guard – pozíció tartás és védelem.

Egyéni parancs: csapat menü, ember kiválasztás, follow / stay.

Fej feletti ikonok:

Kézfogás nyíllal vagy piros óra jel nyíllal: a bizalom (trust) növekedése vagy csökkenése velünk szemben. A teljesen piros óra azt jelenti, hogy ellenségnek tekint az adott csapattag.

Kék óra jel nyíllal: növekvő vagy csökkenő rettegés (fear) érték. Ezt a csapat menüben is követhetjük, ha rángatózik a fickó feje, baj van.

Buborék pontokkal: beszéd.

Célkör zöld alakkal: ellenség becélozva.

Vörös kereszt nyíllal: egészség vesztés, pl. sérülés esetén.

Vörös kereszt kérdőjellel: ájulási szint, azonnal kell neki sejteni.

Három csík kérdőjellel: nincs több lőszer, adjunk neki.

Csavarkulcs: meg tudom oldani a helyzetet (technikusnál).

Ennél az utolsó háromnál elég, ha odamegyünk a fickóhoz és ha egy kéz jel is megjelenik az ikonon, nyomunk egy X-et.

A fegyver és item (tárgy) képernyő között az X-szel váltunk.

Health csomag kijelölése a menüből: X-szel a kezünkbe teszi, így tudjuk használni máson gyógyítás céljából, ha pedig Körrel jelöljük ki, akkor magunkon használjuk azt.

Ha egy emberünk nem engedelmeskedik, próbáljuk meg belső nézetből ráfogni a fejére a fegyverünket kb. 3 másodpercig, ez az esetek többségében segít.

LEVEL 1: OUTPOST #31

Az első két feladatunk bizonyítékok és túlélők begyűjtése, valamint a csapatunk életben tartása. A kijelölt, aktív és teljesített parancsok listája a Select-el elérhető képernyő első dokumentuma (mindig). A megjelenő tippek általában pontosan elmagyarázzák, hogy mit és miért kell csinálnunk. Tegyünk egy hátraarcot, kb. 8 méterre egy MP5-ös ammóval és pár világító-gyertya található. Ha megvan, menjünk visszafelé be az állomásra az egyetlen bejárati ajtón. A folyosón be az első ajtón balra (másfele nem is tudunk), s itt ha közel kerültünk a rádió szoba ajtajához, egy tipp elmagyarázza, kik is embereink alapvetően (technikus, doki és katona), és mire is használhatóak. Most menjünk a szikrázó dobozhoz a bejárati ajtóval szemben, ahol vagy reparáljuk meg mi (X nyomva tartása a csík végig éréséig), vagy szóljunk a technikusnak (ha közel van, a feje feletti ikonon egy kéz jelenik meg, csak nyomjunk X-et). Bemenve az arcunka robban a dinamitos PC (ezért jobb egy konzol, he he), így doktorunk képességeit is ki tudjuk próbálni. Vegyük fel a pisztolyt és az ammokat, de még ne osztogassuk el, jó lesz azt később is megtenni. Nincs itt más dolgunk egyelőre, mehetünk is ki a bejárati ajtón a folyosóra, ahol egy robbanás szabaddá teszi az utat tovább. Menjünk a folyosó távolabbi végébe, az utolsó szobánál pedig balra fordulva kijutunk egy bezárt ajtóhoz, aminek meg kell keresni a kulcsát. A tipp ablak elolvasása után egyszerűen csak követnünk kell a kék jelzőbójákat, amik levezetnek egy nagy üreg szerűségbe. Itt a polcon ammót gyűjthetünk, elhagyva egy tűzoltó készülékre lelünk, találhatunk még pár jelzőfáklyát, és a filmbéli MacReady viskójának maradványait és magnón hagyott felvételét, ugyancsak a filmből. Most ha még nem voltunk, mehetünk a nagyobbik üregbe, ahol Blair félig kész csészealja hever (a filmből megint csak), a nekünk szükséges ajtókulcs társaságában. Menjünk vissza, és nyissuk ki a gyengélkedő ajtaját. Bent balra egy elosztó dobozt lelünk, amit technikusunknak kell megjavítania, s lőn világosság. A bal oldali ajtó kódzáras, így vegyük utunkat jobb felé, összegyűjtögetve a négy dokumentumot, az adrenalinos fecsit, a PC-ből kinyerve az ajtózár kombinációt (használjuk, mint az elosztódobozt) elérünk az első hullához. A doki itt eléggé beparázik, adjuk neki pisztolyt és menjünk a csapattal hamar távolabb a hullától. Ha elkéstünk és a doki nem reagál, nyomjunk bele egy kis adrenalint. Már mehetünk a kódos ajtóhoz, amit a billentyűzetet használva ki is nyitunk. Balra egy egészség csomagos szekrény van, szemben pedig egy elosztó megreparálás céljából. Ha megvan, bejutunk az első mentés szobába, amit akár ki is használhatunk. Ne ijedjünk meg a hosszú várakozási időtől, csak 3 megabyte allokálása a memóriakártyán kissé hosszadalmas folyamat a legelső mentéshez. Ha megvagyunk, menjünk ki a szabadba a bal oldali ajtón át, és kövessük megint csak a kék bójákat. Egy viskóban megleljük Childs hulláját, és értesítjük is Whitely-t. A következő parancs az, hogy robbantsuk fel az épületet C4-gyel, amit ledobtak nekünk. Kövessük a másik jelzőbója sort, és meg is leljük, és mehetünk vissza a gyengélkedőre és a rádiós szobába, ahol a falon megjelenő nagy pirosas jeleknél nyomjuk meg az X-et egyszerűen a C4 elhelyezéséhez. A csapatunkat ott is hagyhatjuk a gyengélkedőnél, hogy gyorsabb legyen az utunk, de visszafelé szedjük fel őket (csapat menü Stay és Follow parancsai), és menjünk vissza oda, ahol a C4-eseket találtuk (ez az evac point). Mielőtt elérnénk, nyugodtan szedjük el tőlük a fegyvereket és lőszert, a továbbiakban nem lesznek úgysem velünk. Rádión érkezik a hír, hogy az Alpha csapatnak nyoma veszett, így Blake hazaküldi ezt csapatot és egyedül indul a Norvég táborba.

NORVEGIAN OUTPOST

Kis mászkálás után felfedezünk egy átjárhatatlan elektromos kerítést. Előre és jobbra egy ajtót találunk, bemenve pedig egy frissen gyújtott jelzőt. Jobbra egy egyelőre kinyithatatlan ajtó, majd továbbmenve egy megjavítandó elosztódoboz lesz. Ha megreparáltuk, mehetünk egyenesen tovább, ahol egy ajtó mögött Carter vár bennünket az Alphából. Egyelőre nem tehetünk vele semmit a bizalomhiány miatt, amin segíthetünk, ha használunk rajta egy egészség csomagot és adunk neki fegyvert lőszerrel. Találhatunk még elemlámpát, tűzoltó készüléket, elvágott nyakú norvégot és MP5 lőszert is a szobában ezen kívül. Most már megcsinálja nekünk az elosztódobozt, amivel használhatóvá válik a save magnó, a PC és az ipari kamera is. Ügyesen felrobbantva az egyik ajtót elzáró két hordót, majd a tüzet eloltva a tűzoltó vacakkal hozzájutunk egy kis lángszóróhoz ammóval és pár MP5 tárhoz is. Az ipari kamerával nézzünk be a zárt ajtó mögé, és a falra közelítve olvassuk le onnan a nyitókódot a számzáras ajtóhoz. bent a beszélgetések után vegyük fel a hulla mellől a kulcsot a bejárati folyosón az ajtóhoz, csináltassuk meg az elektromos kerítés lekapcsoló dobozát, adjunk fegyvert majd követési parancsot Cruz-nak és menjünk is kifele. A folyosón a Dolgok első képviselői támadnak ránk, ha tudjuk lőjük ki a hordót a sarokban egy kis segítség gyanánt. Ha elfogytak, menjünk be a bal oldali ajtón, szedjük fel a cuccokat és menjünk ki a hidegbe, balra el a jelzőkig, majd le a gödör aljára a hullához, ahol megint csak felcuccolhatunk (ha még nem voltunk itt). Most már mehetünk vissza a kikapcsolt elektromos kerítéshez, és menjünk is át azon.

A túloldalon kövessük az oszlopokat a rádiós kunyhóig, menjünk be és mentsünk ha akarunk. Hagyjuk el a szobát, menjünk egyenesen egy bezárt ajtajú kunyhóig. Javítsuk meg, menjünk be a lángszóróért, a tüzet eloltva pedig pár tüzelőanyagos dobozt is lelhetünk hozzá. Menjünk vissza melegedni a save ponthoz, majd menjünk tovább a balra álló nagyobb épülethez. Itt oldalt lőjük szét a dobozokat, hogy hozzáférve a kapcsolódobozhoz technikusunk meg tudja javítani azt. Bent találkozunk Pierce-vel, aki nem igazán bízva bennünk felszólít, hogy keressük meg a vértesztelőket a kennel környékéről, amivel eldönthető emberi vagy szörny mivoltunk. Mielőtt indulnánk megkeresni, vegyük fel az asztalról a kulcsot, mert anélkül nehéz lesz. Menjünk ki, és vegyük az irányt jobbra, a mentőhely háta irányába. Az első utunkba kerülő épületben health doboz, majd a két ládát szétlőve még kettőre akadhatunk. A ketrecek mögött még egy, a megjavítandó kapcsoló dobozos épületben pedig ammo és fáklya vár ránk. Már mehetünk is a nagyobb nyitott épülethez, aminek az ajtajához rámpa vezet, a végéből szedjük fel a három vér tesztert, és menjünk vissza Piercéhez. Amint közel megyünk hozzá, a vér próba elkezdődik. Az eredmények és következmények után szedjük fel az eldobott fegyvereket és menjünk ki.

NORWEGIAN RESEARCH CENTER

Bent a toronyban szedjük fel a gránátokat és MP5 tárakat, töltsük tele Pace zsebeit is velük, és menjünk ki innen. Menjünk ki, és a jelzőoszlopok nyomán jussunk el a következő épületig, ahol szereljük meg az elosztódobozt. Jobbra valahol van egy hulla is health dobozzal, ha kell. menjünk be az épületbe, át az ajtón és menjünk be az itteni szobába egy kis thing-irtásra (a hullából másznak elő). Ki innen, forduljunk balra a saroknál, vegyük fel a töltényeket és nézzük meg az ablakon át a nagy monstert. Most vissza, javítsuk meg a falon az elosztót, és menjünk be a kávézóba. Egy PC-ből adalékot nyerhetünk a történethez, a fadobozt szétlőve pedig egy Taser-t vehetünk fel. Hátul a teremben Williams parázik, és nem jön addig velünk, míg meg nem ölünk három Walkert, vagyis olyan nagy szörnyet. Hátul a konyhában felvehetünk egy lángszórót, és

van itt egy vér teszter is közel a mentőhely magnóhoz. Az első walker a falat áttörve támad ránk, ha megsütöttük menjünk át ezen a lyukon, a következő szörny az ajtót töri át. Gyilkoljuk ezt is le, vegyük fel az adrenalin fecskendőt, és menjünk az ágyas szobán át, ahol a harmadik walker töri majd át a falat. Ha ez is kampec, lőjük szét a szobában ahonnan jött a dobozokat egy kis ammo és shotgun reményében. Menjünk vissza Williams-hez, aki már így kinyitja nekünk a comm szoba ajtaját. Bent megjavítva az elosztót használatba vehetjük a mentő magnót. Ha megpróbáljuk a rádiót használni, két walker jön nekünk pár csirke kíséretében. Ha nem akarunk itt harcolni, gyorsan menjünk át a pihenőszobába ahol nagyobb a tér. A végén menjünk Williams-szel és Pace-szel a tábor orvosi központjába.

NORWEGIAN MEDICAL CENTER

A komplexum öt szobából áll. A főszobában vegyük fel az MP5-öst az asztalról, menjünk be az 1 és 1a szobákba, de vigyázzunk a csápos vackokkal a plafonon! Lángszóróval elpusztíthatjuk a kis thingek rejtekhelyét, és csináljuk meg az elosztódobozt a falon hogy bemehessünk a rádiós szobába. NE menjünk az ablak melletti világító dobozhoz (ahol a rádiónak kellene lennie), mielőtt nem töltjük fel a csapatot ammoval és nem mentettünk állást! Ha megvan minden, menjünk oda, mire kis csirke thingek inváziója kezdődik meg. Ezért minden ajtó legyen zárva a többi szobánál! Ha a kis thingekkel végeztünk, két nagyobb walkerszerű töri át a bejárati ajtót, öljük meg ezeket is, majd menjünk ki az ajtón. Mielőtt a futó és eltűnő ember után mennénk forduljunk jobbra, nyírjuk ki a szörnyet, és továbbmenve kicsit a kocsinál kis lángszórót és üzemanyagot találhatunk, majd menjünk vissza arra, amerre az ember eltűnt és töltődik a következő pálya.

WEATHER STATION

Amint megérkezünk, látjuk a fickót berohanni egy épületbe. Nem tudjuk követni, menjünk hát a kerítésig, itt jobbra a kerítés mentén egy viskóban találhatunk pár lőszert egy hulla társaságában. Menjünk most fel a lépcsőkön be az első épületbe, szedjük össze a stuffokat, és menjünk fel a lépcsőn a tetőre, és lőjük szét a szellőző rácsot, és essünk is le benne. A fickók ide nem fognak követni de ez nem is érdekes már. Itt bent további két szellőző található, az egyiket szétlőve lent két walkerba botlanánk, így inkább még fentről lőjük ki az üzemanyag hordókat egy kis előny reményében. Továbbjutva keressük meg a kulcsot az időjárás vizsgáló épülethez (WDB), és visszamenve az épülethez keressük meg otthagyott embereinket is. Most már bemehetünk az épületbe, ahova az üldözött figura is befut, de előtte még szedjük fel a lángszóró üzemanyagot, ha még nem tettük meg, a két épület között a hullánál. ha bejutottunk, kutassuk át a szekrényeket, és mentsünk egyet a mentőhelyen. Innen menjünk a konyhába, ahol vigyázzunk a hirtelen kitörő tűzzel, amit a tűzoltó rendszer hamarosan el is olt. Most már összeszedhetjük bent a kulcsot, és persze ne feledjük a stuffokat sem megkeresgélni. Mehetünk is tovább, fel a lépcsőn, ahol egy veszélyesebb walker tanyázik pár zöldet köpő csirke társaságában. Fent kutassunk át mindent, és menjünk fel a következő lépcsőn is. A közjáték után vegyük fel a mesterlövész puskát és lőszereket, majd nézzük meg a számítógépen, hogy mit is látunk a teleszkóp rögzítőjében. Menjünk ki, le a lépcsőn, és az üzemanyag hordókat kilőve átkelhetünk a ledőlt antennán a raktárba. Ha kell, az antenna alatt egészség pack van pár csirke thing társaságában. Menjünk körbe az épületen, és ha megtaláltuk a szellőzőt, kilőve azt be is jutottunk.

PYRON HANGAR

Kiérve a csőből láthatjuk a bezárt Collinst egy négylábú bika-szerű thinggel és pár csirkével az ablaka előtt. Gyilkoljuk le őket, majd a szoba oldala melletti beugróban javítsuk meg az elosztót, hogy legyen áram és bemehessünk hozzá. Bent dumáljunk vele, nézzünk bele a számítógépbe, és menjünk Collinssal a lépcső aljába, de mi maradjunk a lépcsőn! Innen elküldhetjük őt megjavítani a daru kapcsolódobozát, amin mi felmászva és végig araszolva a tető gerendákon bejuthatunk a fenti másik, bezárt irodába is a tetején levő lyukon keresztül (vigyázat, könnyű leesni!). Bent egy PC és egy kártya vár minket. A kártyával már kinyithatjuk a lenti ajtót, ami mellett a hulla hever a felirattal. A trükk az, hogy gyorsan fussunk át a lenti ajtóhoz, mert elég sok thing jön elő ha mi is lent vagyunk! Az ajtó mögött egy save állomás, amit használva már bátrabban fedezhetjük fel a nagy termet ha akarjuk. Ha nem, akkor új barátunkat magára hagyva (ha követ minket, akkor úgyis átváltozik) menjünk le a lépcsőn, és végig a folyosón az első főszörnyig.

1. BOSS

Gyorsan menjünk a szoba bal alsó sarkába, itt nem ér el minket. Lőjük szét az itteni dobozokat (vagy várjuk meg, amíg mindent szétver a szörny), fussunk még jobban a sarokba, és az itt található csirkekeltetőt azonnal lőjük is szét pár jól irányzott lövéssel. Az automata célzó megmutatja, hogy mit kell pirosra lőni a főszörnyön (ha jól emlékszem egy a talpánál, három pedig fent a fejénél van). Lőjük addig, míg egy emberi torzó nem bukkan fel belőle, ami mint kiderül, a norvég, akit kerestünk a rádióval. Ekkor egy csáp bújik elő a másik oldali szellőzőből, de itt nem érhet el minket (ki is lőhető mondjuk MP5-össel, ha nagyon zavar). Ezután már csak egy kis bemozdulással át kell verni a szörnyet, hogy lecsapjon felénk, de ha vissza is ugrunk hirtelen, akkor nem ér el, viszont a kiegyenesedési szakaszában jól meg tudjuk pörkölni közelről a lángszórónkkal, vagy akár 2-3 gyújtógránát is végez vele. A szobában van még egy kapcsoló is kezdetben, amivel bántani tudjuk a bácsit, de használata körülményes és elég felesleges is. Ha a szörny kimúlt, javítsuk meg az elosztót és már kint is vagyunk.

PYRON SUB ALPHA

Ugorjunk le a lyukba, és menjünk előre a három ajtóig. Jegyezzük meg a számokat, és hogy mi mozog mögöttük, majd a gőzös szobában irtsuk ki az előbukkanó csirke thingeket. Innen két ajtó nyílik, az oldalsó egy rámpával. Menjünk fel a rámpán, és vagy óvatosan úgy a ládára essünk rá a túloldalon, vagy pedig lőjük ki a hordót a falnál. Mindkét esetben egy kis tüzet okozunk, amit a tűzoltó készülékünkkel eloltva, bemehetünk a hátsó szobába egy kis feltöltésre. Menjünk tovább a megfigyelő kamerás szobába, ahol végre menthetünk is egyet. A PC-ből kinyerhetjük a szükséges jelszót, és az ajtókat kinyitogatva az ajtónyitogató gombokkal, eljuthatunk egy kis labirintuson át egy hidraulikus kapcsolóig, amit aktiváljunk is. Most menjünk vissza, mentsünk, nyissuk ki a Prep labor ajtót és a kettes és hármas szobáét is. Nyírjuk ki a walkert, a tűz végén pedig kutassuk át a szobákat, majd a Prep laborban balra az ajtón ki is jutottunk innen.

PYRON SUB BETA

Fő feladatunk megtalálni Dr. Faradayt. Menjünk át az ajtón, egy kis harc jön, és a távolabbi bal oldali ajtó mögött megtaláljuk Price-ot, aki szerint egy ember bajban van a teszt kamrákban. Price-ot vigyük magunkkal, hogy kinyittatva vele az ajtót feltöltsük a csapatot lőszerrel, majd menjünk le a lépcsőkön egészen a kontroll szobáig, ahol menthetünk. A TV kamerákkal feltérképezve a helyszínt, ügyesen nyitogassuk ki egymás után az ajtókat, hogy eljussunk a dokiig. Célszerű nem sokat kinyitni egyszerre, hogy a szörnyekkel jobban elboldoguljunk, és ne eresszük rá a walkert sem szegény dokira a mellette levő kamrából. Ha eljutottunk hozzá, hozzuk ki onnan (follow parancs, mint a katonáknál), és mentsünk egyet. Most már csak vissza kell mennünk a Prep laboron át a nagy terembe, ahol egy kis kellemetlen meglepi vár ránk, és jön a következő szint.

STRATA MEDI LAB

A szintet fegyverek és felszerelés nélkül kezdjük. Menjünk át a szomszédos kis szobába és hozzuk helyre az áramellátást. Nézzünk bele a PC-be, majd használjuk a megfigyelő kamerát egy kis körbenézésre. Figyeljünk a walkerre, és ügyesen csaljuk be a szobába, és az asztal mögött elfutva gyorsan rohanjunk is ki, majd zárjuk rá az ajtót. Szedjük össze a hulla mellől és a sarki dobozokról a tárakat, javítsuk meg a sterilizációs szoba kapcsolódobozát, és bent Falcheck boldogan segít nekünk pár tárért cserébe. Itt található egy kapcsoló is, amivel az automata biztonsági gépágyút kapcsolhatjuk be. Ez akkor kell, ha nem zárjuk be a walkert hanem megvárjuk míg eltűnik a sarok mögött, gyorsan bejutunk Falcheckhez és ezt bekapcsolva a gépágyú tartja sakkban ezután a walkert (megölni ugye nem tudja, de nem is jön el onnan). Attól függően, hogy miként kötöttük le a walkert, most vissza kell mennünk abba a szobába ahol ébredtünk, és megjavítani a Cryo kamrák zárját is. Bent ücsörög Dixon, aki most már velünk tart, mivel Falcheck meggyógyítja. Dixonnal nyissuk ki a Security Area zárját, bent pedig feltöltekezve minden jóval már végleg kinyírhatjuk a walkerünket. menjünk a gépágyú alá (NE hagyjuk bekapcsolva), olvassuk el a hulla melletti dokumentumot, javítsuk meg az elosztót és menjünk be a save készülékes szobába. Mentsünk, majd a két távirányítású gépfegyver kameráját használva pásztázzuk végig a cellákat, hogy meg legyen mind a négy bejárat (zoomot használjunk). Ezután már elküldhetjük Falchecket (ha jól emlékszem) a csapat menün belül Go To parancsot használva, hogy megkeressük Fisk celláját ha jól emlékszem az ötös volt az. Ha elküldtük emberünket, a gépágyúval fedezzük is az előáramló csirke alienek ellen! Ha megvan Fisk, megadja a security kapcsoló sorrendjét (ki, be, be, ki), de előtte még lőjük ki az egyik cella hátsó falán a szellőzőnyílást a kamerás gépágyúval. Embereinket akár a save szobában is hagyhatjuk, és másszunk be a megnyílt alagútba a cellában. A szobában ahova kijutottunk két walker randalírozgat, ezeket ügyesen nyírjuk ki, és kinyitva az ajtót, hozzuk be embereinket. Dixon megjavítja az itteni kapcsoló dobozt is, ezek után a Pcből megszerezve a számzáras ajtó kódját, azon keresztül mehetünk a következő szintre.

STRATA MAINTENANCE

Ha megérkezett a lift, készüljünk fel egy kis csetepatéra a katonákkal. Jussunk el addig a szobáig, ahol három csirke van tartályban. Dixon kinyitja nekünk az ajtót, mi pedig nézzünk körül addig egy kis ammo után a fenti részben. Kutassuk át az újonnan kinyitott szobát is, majd vissza ahonnan jöttünk, és menjünk lefele a terembe, ahonnan a katonák jöttek. A riasztóval ne törődjünk, viszont odébb lehetőleg ne engedjük az őröknek a fali kapcsolóval aktiválni az automata gépfegyvert, mert aztán szenvedhetünk vele egy kicsit. Ha bekapcsolták, hagyjuk hátul az embereket, és a fal mögül előugrálva lőjünk bele egy kettőt mindig gyorsan, míg fel nem robban. A katonák ellen például jól használhatóak a stun gránátok! A terem végében egy zárt ajtó, ami mögött két walker várakozik, egy ablak és egy szellőzőrács fogad minket. Lőjük szét a szellőzőt, másszunk bele. Amikor kijutunk, tűz kezd el terjedni, ami elől jobb, ha elfutunk fel a lépcsőn majd le a terembe. Át a walkeren és egy ajtón, majd oltogassuk el a tüzet, menjünk vissza, szedjük fel a stuffokat, és térjünk vissza a kapcsolós szobába, ahol még nem menthetünk sajnos. Most menjünk el a két ajtóig, és addig szobáig, ahol egy csomó csirke van pár hordó társaságában. Dobjunk be egy gránátot nekik, javítsuk meg a Fuel Supply elosztódobozát, és menjünk át a másik szobába. A lépcsőn fent pár ammo található, majd lent javítsuk meg a Pressure Tank dobozt is, és menjünk vissza a kapcsolós szobába. Használjuk a lángszóró kapcsolót (1), majd ha a walker megdöglött, Dixon már be tud jönni, hogy megjavítsa a Data Terminal elosztót, és végre menthetünk egyet. Most jöhet a 4es kapcsoló, menjünk is keresztül az ajtón, de vigyázzunk a következő kanyarnál az automata ágyúra! Ha felrobbantottuk, Dixonnal javíttassuk meg a lift panelját, menjünk be, és vége a szintnek.

STRATA FURNACE

Megérkezésünket egy walker várja, amit kinyírhatunk az olvasztó izék segítségével is, bár ilyenkor emberünkre vigyázni kell. Menjünk el a vezérlőbe, javítsuk meg a panelt, és menjünk ki a kinyitható ajtón, az energiaellátó dobozához. Nyissuk ki a lifttel szemközti nagy ajtót, és gyilkoljuk le a katonákat. Dixonnal csináltassuk meg az irodai ajtó dobozát (Office door), a közjáték után gyógyítsuk meg emberünket és adjunk neki valami fegyvert is. Nézegessünk körbe a kamerával, menjünk ki, forduljunk balra, vegyük fel az üzemanyagot és menjünk le a lépcsőn. Lent balra, Dixon megreparálja a dobozt, mi pedig lőjük ki az első sor középső dobozát egy kis health packért. Menjünk be a szomszédos szobába, mentsünk egyet, menjünk vissza a lépcsőn, és balra az irodai ajtóval szemben megleljük Lavelle-t, akit gyorsan meg is kell nyugtatni, mondjuk egy magunkon elvégzett vér teszttel. Most lefele a lépcsőn, amíg egy ajtó mögött két kapcsolót nem találunk. nyissuk ki a kettest, majd az egyest, és nyírjuk ki a katonákat. Menjünk is át ezen keresztül az utolsó szobába. A lefelé vezető lépcső alján vigyázzunk a lézeres detonátorral, amit például egy gránáttal fel is robbanthatunk. Egy hosszú sötét alagútba jutunk, ahol jól jön az elemlámpa használata. Jobbra lesz az ajtó, amin át kijuthatunk, keressük meg az üzemanyag hordókat, és robbantsuk is fel őket. A technikusunk javítsa meg a kapcsoló dobozt, és jussunk el élve a kis helyiségbe, ahol a távirányítós gépágyú panelje van. Ezzel robbantsuk fel a hordót amit látunk, menjünk tovább, és még egy megjavítandó panel után menjünk át az ajtón. Keressük meg a rácsot, és dobjunk mögé egy gránátot, amivel szabaddá válik az út. menjünk fel a lépcsőn, be a szobába és javítsuk meg a dobozt. Menjünk le, és nyissuk ki a jobb oldali nagy ajtót.

2. BOSS

Igen könnyen kivégezhető, bár itt is van egy kapcsoló a falon, amit elvileg használhatunk az időleges megbénítására. Én inkább FPS nézetből pirosra lőttem a bejárati ládák mögül (így átlő a fegyver a ládákon meg néha az üvegeken is), majd pedig a mellette levő ládáknál egy kis résen át ugyancsak belső nézetből jól szétégettem a lángszóróval. Esetleg gránátokkal is lehet operálni. Ha vége, a mögötte levő kapcsolóval kinyithatjuk a következő szoba ajtaját, ahol megjavítva az elosztót már csak futnunk kell az idővel egyet a liftig.

TRANSIT HANGAR

Itt a havon kezdünk, mozogjunk gyorsan de észrevétlenül. Nyírjuk ki az őröket, és a hangárba jutva menjünk be az ajtón az épület belsejébe, persze felkutatva a muníciót és a health dolgokat. Az őrt lőjük le ha tudjuk, mielőtt beriasztana, és jegyezzük meg a mentő állomásnál a bezárt ajtót. Át a másik szobába, onnan a következőbe, míg meg nem találjuk a számítógépet a C4re utaló megjegyzéssel. Menjünk tovább, verekedjük át magunkat a katonákon és a bikaszerű thingen, és mentsük meg Powellt a rá lövöldöző katonáktól. Powellel már bejutunk a hűtőraktárba a mentési ponthoz. Találjuk meg a lefelé vezető lépcsőt, javíttassuk meg a Security Door kapcsolót, és pár szobával odébb találunk ajtónyitó kapcsolókat is. Vissza a termen át a következő szobába, ahol már használni tudjuk a save terminált. Egy közeli szobában egy thing társaságában meg lesz a C4 tároló szoba kulcsa is. A cél most visszajutni a bejárathoz, ahol bejöttünk az egész épületbe. Javíttassuk meg a Holding Area ajtaját, de a trükk az, hogy Powell beparázik abban a szobában, ahol meg kell javítania bent a terminál dobozát is, így mindenképpen legyen kéznél nálunk egy kis adrenalin! Ha megvan, akkor a terminálból megszerezzük a kódot amivel bejuthatunk a számkódos szobába, ahonnan közel a kijárat.

FLIGHT CONTROL

Ezen a pályán egyszerű a feladatunk. Helyezzük el a C4-eseket mint a négy repülőgép első futóművénél a pirossal jelölt helyre, a negyedik hangárban pedig szerezzük meg a távcsöves puskát is a hangár hátuljából a földről, bár ez nem kötelező ha van nálunk. Ha megvagyunk, menjünk fel a középső épületbe a toronyba, mentsünk egyet. Ebben segítségüknre lesz egy hulla mellett található kulcs és egy műszakival megjavíttandó Data Room doboz. Ha gondoljuk, megmenthetjük Reed-et a walkertől, de ez ráér utána is. A toronyban a lényeg, hogy a kitört ablakú vezérlőkben középre állva a távcsövessel kilőjük mind a négy C4-est GYORSAN, mielőtt a hangár ajtók becsukódnak. ha sikerült, jussunk ki élve a hátsó ajtón az elkerített részbe, és a szellőzőn át hagyjuk el a helyszínt.

WEAPONS SECURITY

A barlangban javítsuk meg a dobozt, öljük meg a walkert és stuffozzuk fel magunkat. Most az egyelőre használhatatlan lift mellett menjünk fel a rámpán a szellőzőig, amin át jussunk el a komplexumba. Ez egy elég nehéz rész, így mindenképpen mentsük meg az elrohanó dokit! Mikor látjuk, nyomjuk egy csapat menüt, és adjunk neki lőszert a fenti thingek elleni védelemre, majd nyírjuk ki a katonákat. Menjünk fel érte, és óvatosan jussunk le a bejárati ajtóig. A legnagyobb gondot az automata biztonsági fegyverek okozhatják, de távolról, célzott lövéssel hamar felrobbanthatóak azok is, amik alatt nincs kilőhető üzemanyaghordó. A doki pedig a két irányból támadó csirke thingek ellen védheti a hátunkat. Ha bent vagyunk lent, legyünk óvatosak a két automata gépfegyver miatt, könnyen kicsinálják Cohent. Ezek kikapcsolhatóak, de én inkább kilövöldöztem amelyiket tudtam. Jussunk át a szobákon, és next level.

WEAPONS LAB

Ryan és Stolls vitájának Ryan vértesztje vet véget részünkről. A továbbiakban Stolls megjavítja a Data Room dobozát, majd az áramellátást is. Itt van egy teremnyi PC, amikből háttérinfó nyerhető a játékról, de a vége felé vigyázzunk, a fal mögül váratlanul (haha, messziről ordít, hogy az más fal mint a többi, és az egyik szörny ki is lóg rajta kissé) előugrik pár thing. A cél az, hogy kinyissuk Stollsnak az időzáras ajtót a terminálról amikor odaér. Ezt a kamerán át figyelhetjük meg könnyen. Ha bejutott, robbanás hallatszik és mi megkapjuk a távvezérelt gépfegyver kontrollját is, amivel megtisztogathatjuk a helyet mielőtt mi is bemegyünk. Neki annyi, mi pedig csapdába kerülünk a következő szobában egy elgázosított helységben. Csináljuk meg a dobozt gyorsan a két szekrény között, és a távvezérelt fegyverrel lőjük szét kint a zöld gáztankot. Jussunk el a fegyver teremig, hozzuk helyre a megfigyelő áramellátását és találkozzunk bent Peltolával. A fegyver kutatóból (weapon research) szerezzük meg a kulcsot, Peltolával csináltassuk meg a data room ajtaját, majd mentsünk és készüljünk a harmadik főszörnyre.

3. BOSS

Az itteni trükk: kapcsoljuk Peltolát stay-ra, és lökdössük az ajtó közelébe, mire az kinyílik, de mi nem kerülünk be! Innen lőjük szét a nagy thing tartályát, mire az kijön onnan, így viszonylag könnyű elintézni. Most menjünk be, előjön a főszörny, de mi álljunk kb. pontosan ALÁ! Itt nem ér el (nem tudom, hogy biba vagy direkt), mi szépen pirosra lövöldözzük, és adunk neki két gyújtógránátot messziről, ennyi volt. Elvileg Peltolát is bevihetjük magunkkal, de nem sok haszna van. Ha megvagyunk vele, szedjük össze a hulla mellől a lift kártyát meg a dobozokból a stuffokat, és az ESCAPE feliratnak megfelelően kezdjük is meg a menekülésünket, persze csak egy save után. A kifelé vezető úton arra vigyázzunk, hogy NAGYON lassan és óvatosan haladjunk, mert könnyen az arcunkba robbanhat valami. Ha kijutottunk a komplexumból, és élve elértük a nagy terem tetejét (ahova felfutott Cohen a katonák elől), akkor itt másszunk fel a dobozokra, be a szellőzőbe és essünk le a járatba, amint át bejöttünk. A kijáratánál vigyázzunk, mert négy nagy thing is vár ránk, de a szellőzőbe visszamenekülve és onnan harcolva nem okozhat gondot a megölésük. Mielőtt felmennénk a lifttel, menjünk el a barlang bejárati részébe, a földön pár lőszer vár ránk (elemlámpát használjunk). A lifttel fel, majd kimenve jön az utolsó nagy pályarész.

FIELD TESTING

A tetején látjuk Whitely-t elfutni, de ne rohanjunk utána! A lift mellett egy doboz mesterlövész fegyver ammo sejteti a megoldást. Mivel ezen a pályán csak katonával találkozunk, de azok egyrészt sokan vannak, másrészt pedig nyílt ég alatt leszünk a hidegbe, így messziről lövöldözzük szét a fejüket, de ha elindul felénk egy vagy kettő, akkor inkább fedezékből hirtelen előugorva a shotgunnal adjunk nekik. Egy vagy két lövés közelről azonnali halált okoz. Elég lassú folyamat lesz, amit gránátokkal és hordó robbantásokkal picit begyorsíthatunk, de ne kapkodjuk el. Középtájon lesz majd egy barlang, amit jól használhatunk a hideg ellen visszatérni. Ha bejutottunk a létesítménybe, végre találkozunk Whitelyvel, de nincs benne köszönet, mert immúnis a tűzre (is). Ha elment, mentsünk, és óvatosan vadásszuk le a ládák közt ólálkodó katonákat, bár sokan magukat vadásszák le, mivel belemennek a lézer detonátoros aknákba (hülye AI). Kijutva a hóra, vagy öt mesterlövész fogad minket valami állványzaton, itt is legyünk óvatosak mert elég jól céloznak. Használjuk a kibújós technikát a jobb karral, ha snipert használunk! Ha leszedtük őket, menjünk balra, hogy utoljára találkozzunk Whitelyvel.

WHITELY

Kissé ugyan átalakul, de ne féljünk tőle! Ha felkerültünk a helikopterrel, lőjük ki minél hamarabb a négy hordót a szörny lábánál, és miközben ég, folyamatosan tartsuk tűz alatt a karját vagy mit, így nem tudja lecsapni a gépet. 2 perc, és végeztünk is a fő-thinggel. Vége(?).

Jon

GUN METAL SEGÍTSÉGEK

ELSŐ PÁLYA:

A játék elején nem hiszem, hogy bárkinek is gondja akadna a nehézséggel. Kezdésnek kapunk géppisztolyt végtelen tölténnyel és robot módban Flak gunt, Jet módban pedig rakétákat. A cél megvédeni a blokád alá vett főhadiszállásunkat. A gép rögtön mellette tesz le minket, úgyhogy nem kell messzire mennünk. Mégis érdemes átalakulni repülővé és fentről géppisztoly és rakétasorozattal megrohamozni a rengeteg ott ácsorgó tankot és járművet. Amint közel kerültünk, alakuljunk át robottá és váltsunk át Flak gunra. Ügyeljünk arra, hogy ez a fegyver csak közvetlen közelről hatásos, tehát ne legyen messze az, akit lövünk. Majd adjunk nekik, ami a csövön kifér. Ha mindenkivel végeztünk a mezőn, a bázis aránylag biztonságba került. Ilyenkor a parancsnok elmondja, hogy a helybeli farmokat is támadják a földi barmok, úgyhogy váltsunk repülőgépre és irány arra, ahonnan jöttünk. De előbb keressük meg a radaron a sárga keresztet, ami egy világító, kéken vibráló tornyot takar. Szálljunk el mellette, majd a robottal szálljunk bele, ugyanis ez egy energia- és töltényfeltöltő állomás. Ha sokat időzünk itt, a főnök ismét beszól, hogy menjünk már a farmra, mert a parasztok nem bírják a blokádot. Most már tényleg húzzuk ki őket a pácból. Jó tudni, hogy a repülő rakétái egyszerre több célpontra is tudnak lőni, ezért várjunk, míg befog legalább hármat, majd tüzeljünk, aztán váltsunk rögtön gépfegyverre és adjunk nekik még egy sorozatot. Vigyázzunk, mert egy kis légharc is várható, hiszen a légtérben más gépek is köröznek. Mikor mindenkivel végeztünk a parancsnok könnyeivel küszködve elmondja, hogy mennyire jó ez a Gun Metal projekt, mekkora siker és ő mennyire hálás. Az első küldetés ezennel véget is ért.

MÁSODIK PÁLYA:

Ez a pálya sem annyira nehéz, de ha most játszunk először a programmal, akkor ne lepődjünk meg, ha párszor újra kell kezdenünk. Az első pálya után jelentősen bekeményít a gép. A helyzet a következő: van négy kutatóállomásunk, amit az ellenfél persze gonosz módon be is cserkészett. Meg persze van még pár járkáló bombája is (Automaion). Amikor ezekre lövünk ügyeljünk rá, hogy jó messze legyünk, mert elég nagyot pukkannak. Az első számú kutató bázis mellett kezdünk. Jobbra szemben velünk már találkozhatunk is az ellenséggel, néhány tank személyében. Viszont az égen valami nagy objektum közeledik. Ijedjünk meg, mert ez egy légi APC, ami apró kis katonákat szállít és a jövőben nagyon fogjuk utálni. Később majd lesz olyan fegyverünk, amivel szétlőhetjük, de most még nem sokat tehetünk. Maga az APC szép kis lézerrel tüzel, míg a kirakott katonák nagy tömegben igen veszélyesek. Nyírjunk ki minél több tankot mielőtt az APC leszállna, használjuk rá a torpedókat. Viszont az APC-re ne pazaroljuk a rakétákat, mert később még szükség lesz rájuk. A torpedók a levegőben nem hatnak, a Flak gunhoz messze van, tehát marad a géppisztoly. Az épületünk egy picit besegít, úgyhogy a leszállás után egy kicsivel talán sikerül szétlőni a rohadékot. Persze közben ő is ostromol minket lézerrel, amit igyekezzünk kikerülni, amennyire lehet. Ha végeztünk, még több tank érkezik abból az irányból, ahonnan eddig is jöttek. Intézzük el őket gyorsan, és a kapitány hamarosan tovább is vezényel minket a következő állomáshoz, mert az is hasonló pácban van. Jet módban repüljünk a térkép szerint (sárga kereszt). A második kutatóközpontnál hasonló a helyzet, tankok és APC vár ránk, no meg az Automation-ök, amik jó nagyot robbannak. Ha elintéztünk mindenkit, a parancsnok hamarosan bejelenti a következő épületet. Szintén jó nagy csatában lesz részünk. Itt már mindennek fogytán leszünk és egy APC is fog parkolni ott. Használjuk a rakétáinkat, ha még maradt. Ha sikerült megmentenünk a bázist, a parancsnok gratulálni fog és nyerünk egy új Tomahawk rakétát.

HARMADIK PÁLYA:

Ahhoz képest, hogy csak a harmadik pálya, eléggé nehéz. Sok időbe fog telni, mire belejövünk és sikerül. Kezdésnek induljunk el előre és keressük meg a konvojt. Ezt kell majd megvédenünk a továbbiakban. Ha rájuk mutatunk a célkereszttel csakúgy, mint az ellenségnél kijelzi az energiájukat, ami jó szolgálatot tesz harc közben, ha tudni akarjuk, hogy is állnak egészségügyileg. Előzzük meg a konvojt és akkor fogjuk észrevenni, hogy három APC zárja el az utat, épp leszálláshoz készülődnek és hogy ne legyen elég a jóból, hat vadászgép is jön kíséretnek. Próbáljuk először a gépeket leszedni, mielőtt az APC-k leszállnának. A konvojra most ne nagyon figyeljünk, ők védeni fogják magukat. Persze képtelenség megoldani, hogy a konvoj egyáltalán ne sérüljön. Mikor az APC-k leszálltak, rohanjunk oda és a Flak gunnal intézzük el őket sorjában. Váltsunk géppisztolyra és következhetnek a gyalogos egységek. Én is tudom, hogy eltaposni az embereket sokkal nagyobb poén, de a gépfegyver jóval gyorsabb munkát végez. Ha befejeztük a mókát húzunk vissza a konvoj elejére. Ne aggódjunk, mert jönni fog még pár tank, repülőgép és két APC. Ezek a fiúk sosem adják fel! A tankokra nyomassunk torpedókat, ha közel érnek gépfegyvert. Ha eltakarítottunk a szemetet, egy kicsit magára hagyhatjuk a konvojt, most nem lesznek közvetlen veszélyben. A térképen tőle balra és jobbra piros pöttyöket láthatunk, így a repülővel húzzunk a bal oldalon lévőkhöz. Félúton lesz pár ellenséges gép, amiket jobb gyorsan likvidálni. Ha a földön állomásozó tankokhoz értünk, intézzük el őket hamar és irány vissza a jobb oldalról közeledő piros pontokhoz, mert lassan elérik a konvojt és két APC is van velük. Ha már kezdünk kifogyni a Flakből, használjunk torpedókat. Miután készen vagyunk, szaladjunk előre és intézzük el a további tankokat. Hamarosan azt az üzenetet kapjuk, hogy a konvoj már majdnem célba ért. Nem sokáig tart ám a nyugalom, mert egy új sárga kereszt tűnik fel a térképen, ami az energiaállomásunkat jelzi, mert már azt is támadás alá helyezték. Ha a konvoj körül tiszta a terep, akkor egy kicsit magára hagyhatjuk. Az állomás körül 8-10 ellenséges repülő lesz, amiket a célszerű a levegőben kinyírni a rakétákkal (ha még maradt). Majd töltsük fel az energiánkat és fegyvereinket, de ne sokáig időzzünk itt, mert a konvoj újra veszélybe került, méghozzá négy darab APC támadása alatt! A legyőzésük után várhatunk egy kicsit a konvojra, ha nagyon rossz állapotban vagyunk, talán még van idő visszarohanni az állomásra feltölteni magunkat. A pályának még mindig nincs vége, mert egy sárga kereszt még villog, ami az ellenség vonalait jelzi. Ha a konvoj nagy részét sikerült megmentenünk, akkor most ők lendülnek akcióba. Dőljünk hátra és nézzük, ahogy a mieink pusztítást végeznek. Sajnos hamar megtorpannak, úgyhogy a maradékot ismét nekünk kell eltakarítanunk. Jó sok szemetet hagynak maguk után. Célszerű Jet módban ráрепülések végeznünk. Ne feledjük, hogy ha fogytán vagyunk az energiának, visszamehetünk a re-enegizer állomáshoz feltölteni magunkat. Végezzünk először a tankokkal, majd a kb. három megmaradt APC-nek adjunk a Tomahawk rakétáinkból. A pálya teljesítésével új fegyverként egy diszkvetőt kapunk ajándékba.

Tibi

ENCLAVE SEGÍTSÉGEK

SEGÍTSÉG A "JÓ OLDAL" VÉGIGJÁTSZÁSHOZ:

Első pálya - A börtön:

Ajánlott karakter: Lovag (más még nem választható)
Felszedhető arany: 50

Bebörtönözve ébredünk, de hamarosan lehetőségünk nyílik a szökésre, hiszen egy robbanás következtében megreped a rács pár foga, amin könnyedén kijuthatunk. Amint elhagytuk a cellánkat a jobb oldalon találunk egy kardot, amit vegyünk is fel szépen, majd helyezzük a kezünkbe. Induljunk el a lépcsőn, de ügyeljünk, amikor az irányító elkezd remegni, mert hamarosan a nyakunkba ömlik egy szép nagy rakás kőszikla. Ugráljunk át a törmelékeken és szedjük fel a lépcső tetején a rácsnál rejtőző fáklyát, majd induljunk vissza. A lezuhanó kövek között találhatunk 10 aranyat. Keressük meg a bányalejáratot és húzzuk meg a mellette található kart, melynek hatására kinyílik az ajtó. Az "X" gombbal használjuk a fáklyát és menjük be. Az első kanyarban már észlelhetjük is, hogy nem fér be harcosunk a járatba. Tartsuk lenyomva a bal oldali analóg kart és kússzunk be a nyílásba, de vigyázzunk, mert hamarosan egy szakadékba torkollik. Miután leestek a kövek, óvatosan leugorhatunk, és elindulhatunk a labirintus felfedezésére. Menjünk balra vagy jobbra és másszunk fel a lépcsőn, az ugrás használatával. (az alagútrendszerben találhatunk további 10 aranyat). Nyissuk ki a szörny oldalán lévő rácsot a falon található gomb segítségével (a bal ravasz használatával). Találunk egy pajzsot is, amint az A gomb benyomásával cseréljünk le a nálunk lévő fáklyára, majd haladjunk a folyosó irányával, vigyázzunk az omlásokra és a padló repedéseire. Fussunk addig, amíg zsákutcába nem érünk, itt induljunk vissza (itt találunk 5 aranyat). Félúton beomlik az egyik fal, mely mögött két ellenfél is lapul. Ugorjunk be a nyíláson és likvidáljuk őket (kapunk további 5 aranyat és egy energiaitalt), majd menjünk tovább az ebből a szobából nyíló ajtón. Irány fel a lépcsőkön, amíg egy ellenséggel teli szobát nem találunk. Van itt egy ajtó is, amihez kell egy kulcs. Ezt a harmadik szoba végében találjuk, egy ellenfél őrzi. Vegyük el tőle, majd menjünk ki az ajtón, ahol megtaláljuk a vadászlányt, akit a későbbi pályákon majd választhatunk is.

Második pálya - Az őrhely védelme

Ajánlott karakter: Lovag (más még nem választható)
Felszedhető arany: 100

Miután kijutunk a szabadba sokkal nagyobb ellenállásba ütközünk, mint azt az elején hittük volna, hiszen az egész erőd támadás alatt van. Özönlenek be a szörnyek és nekünk szinte egymagunknak kell szembeszállnunk a hódítókkal (társaink persze akadnak). Vegyük fel az íjat és a nyilakat, majd menjünk ki az ajtón és likvidáljuk a lövészeket. Az egyik 5 aranyat, a másik egy energiaitalt ejt el. Mikor kijutunk az épületből vigyázzunk a ránk zúduló tűzlövedékekre. A kert végében találunk aranyat, aztán fussunk vissza az ajtóval szemben álló ágyúhoz és használjuk a bal ravasz segítségével. Lőjük szét vele az ajtót, majd menjünk be. Itt torpanjunk meg, mielőtt a következő ajtóhoz lépnénk, mert az hamarosan fel fog robbanni és egy ork jön át rajta. 10 aranyat kapunk, ha végzünk vele. Menjünk be az ajtón, de vigyázzunk a bal oldalon található halálfejes dobozokra, mert a padlón kúszó szikra amint odaér, ismét robbanás következik. Az ellenfelek semlegesítéséért arany és energia jár. Itt jön a képbe egy segítőtárs, aki szintén a mi oldalunkon áll. Így már hárman vagyunk, bár ők nem fognak mindenhova követni bennünket. Először menjünk jobbra és vegyük fel az energiát, no meg az aranyat, aztán irány vissza a másik ajtóhoz. A dobozok mögött találunk elrejtve egy kis aranyat, aztán menjünk be ajtón, ahol két ork vár minket. Elég kemény dió megverni őket abban a szűk helységben, ezért ne hozzuk mohók és ne a szemben lévő aranyra vetődjünk rá, hanem inkább hátra, csaljuk ki őket onnan. A folyosón tovább haladva és a szárnyas ajtón belépve egy lépcsős terembe jutunk. Itt egy rakás őr és a lépcsők alatt pénz lapul. Fussunk fel a lépcsőn és be az ajtón, ahol egy erkélyes terembe jutunk, ahonnan további lépcsők vezetnek felfelé. Menjünk fel, de vigyázzunk, tartsuk készenlétben a pajzsunkat, mert egy dobálózó ork leselkedik ránk. Ha kinyírtuk, elejt egy kulcsot, amivel az ajtót nyithatjuk ki. Induljunk el visszafele, egészen addig, amíg egy hatalmas nagy kaput nem fedezünk fel. Amint megközelítjük, áttöri egy karó és kijutunk a szabadba. Egy nagy katapult lődöz minket, amit pár goblin üzemeltet. Itt áll még Mr. Bor'Je is. Őket kicsinálva, lassan a pálya végére is érünk. Megkapjuk választható karakternek a vadászlányt, akit következő pályán már be is vethetünk, bár még nem érdemes.

Harmadik pálya - Marcus kísérete

Ajánlott karakter: Lovag
Felszedhető arany: 150

A királynő színe elé kerülünk, aki megköszöni a faluért tett erőfeszítéseinket és további feladattal bíz meg. A falu utcáin is ott ólálkodik már az ellenség, ezért Marcust, aki különösen fontos az Enclave-eknek meg kell védenünk. Marcus végig sétál a városban, nyugisan és keresgéli az elhagyott cuccait: a könyvét és a nagykapu kulcsát, amin majd minket is kienged. Közben persze rárontanak a gyilkosok, nekünk viszont le kell csapkodnunk őket gyorsan. Az egyik legfontosabbat majdnem elfelejtettem megemlíteni, vagyis hogy ezen a pályán találkozunk először a felszerelés képernyővel, ahol telipakolhatjuk a kiválasztott karakterünket. Vásárolhatunk fegyvereket és töltényeket a megszerzett aranyból. Érdemes a kardot lecserélni valami ütősebb cuccra, például fejszére, míg az íjhoz rengeteg nyilat vegyünk. Ha készen vagyunk, lépjünk be a pályára. Jobb oldalt a dobozok között aranyat találunk. Majd azonnal fussunk el Marcus mellett, amíg pofázik és nyírjuk ki a folyosón előbukkanó orkot. Várjuk meg, míg Marcus kinyitja az ajtót, és menjünk előre, hogy megtisztíthassuk a terepet. Ha minden rendben, a mestertünk feljön és megtalálja az asztalon a könyvét. Majdnem teljes a boldogság, már csak a kulcs kell és megpattanhatunk. Fussunk ki, az ellenfelekkel kapcsolatban intézkedjünk, majd irány balra, aztán rögtön jobbra a két ork irányába. Itt nyírjunk ki mindenkit és menjünk le a vízhez. Vigyázzunk a ránk leselkedő szörnyekre. Fussunk körbe a víz medrében, míg a pálya elejére nem érünk (alulról). Menjünk fel a deszkán és keressük meg az ácsorgó Marcust, aki ezúttal továbbjön velünk. Kövessük és védjük meg, míg egy ajtóhoz nem ér, ami be van zárva. A másik oldalról kell kinyitnunk. Menjünk tovább, majd a nyitva lévő ajtón menjünk be, majd fel a lépcsőn és másszunk fel a ház tetejére. Óvakodjunk az orvlövészektől, és induljunk el balra, amíg az egyik ház tetejébe nyíló bejárathoz nem jutunk. Ez levezet egy lépcsőházba, amelynek az ajtaja előtt Marcus ácsorog. Ha kinyitjuk neki az ajtót, ő felmegy és megtalálja a kulcsot, ami a nagykapu kinyitásához kell. Kövessük egészen a kapuig, ahol egy hatalmas majomszerű monszter pattan elő a padlóból (ő az, akivel már a vízben is találkozhattunk egyszer, csak meglógott). Ha még maradt bennünk szusz, likvidáljuk a torzszülöttet, majd hagyjuk, hogy a mester kiengedjen minket ebből a porfészekből.

Negyedik pálya - A Templom

Ajánlott karakter: Vadászlány
Felszedhető arany: 200

A felszerelés a már ismert módon történik, válasszuk ki a lányt, majd adjuk a kezébe egy erős lőfegyvert és valami közelharcra alkalmas eszközt is. Majd irány a pálya. A célunk bejutni a templomba és kinyírni mindenkit, aki benn van, továbbá megszerezni a kincset. Egyébként talán ez az első olyan pálya, ami már nehézséget is okozhat akár egy gyakorlottabb játékos számára is. Továbbá itt találkozunk először feladványokkal, amik a továbbiakban is jellemzők lesznek a játékra. Vagyis, hogy egy ajtó kinyitásához ki kell találnunk a kövek sorrendjét. Érdemes a templomot bal oldalról megközelíteni, kilőni az ablakokat és leszedni pár bent lévő nyilast, hogy mikor bemegyünk a főbejáraton, ne három helyről lőjenek egyszerre. Amint belépünk, rögtön egy feladvánnyal találjuk szemben magunkat. Egy kristálykő világít középen, ám ha rálépünk megsérülünk. Körben különféle színű kövek és egy sorba rakott kőmintát is látunk. A körbe rakott kövekre abban a sorrendben kell rálépnünk, ahogy a minta mutatja. Ha eltaláljuk a megfelelő színt, a mintából egy kő besüllyed. Ha az egész minta elsüllyedt, rálépheünk a kristályra, kinyílik az ajtó és máris ránk ront egy csomó szörny. Lesz bent egy mérget okádó gonosz nő is, akit jobb elsőnek kicsinálni. Vigyázzunk a padlóra, mert ha rossz helyre lépünk, nyilak záporoznak, csakúgy, mint az Indiana Jones-ban. Épp valami szertartás közepébe csöppenhettünk, mert a templom keresztjére egy Driudát feszítettek ki. Ha a bal ravaszt benyomjuk, kiszabadíthatjuk és megmenthetjük a lányt, aki kiszalad és csatlakozik Marcushoz. Mi pedig menjünk le balra a lépcsőn és vegyük fel a temple key-t, majd a ládákat felnyitva egy kis aranyhoz is juthatunk. Aztán irány vissza a kereszthez, ahol menjünk jobbra és fel az emeletre. Használjuk az ajtón a temple key-t. A lépcsőkön ezúttal lefele haladunk, ahol két ellenfél őriz egy fényló keresztet, ami a vízben áll. Ha a közelébe megyünk, feltöltődik az energiánk. A kereszt bal oldalán találunk egy újabb kulcsot, a dobozok mögött pedig egy kis arany rejtőzik. Balra egy hidat találunk, de eszünkbe ne jusson átmenni rajta! Először lőjük le a goblinokat, majd láthatjuk, hogy az egyik túl előre merészkedik és leszakad a híd középével együtt a feneketlen szakadékba. Ugorjunk át a szakadékon és menjünk balra. Itt lesz pár goblin és egy kis arany. A zsákutca fala elég gyenge, pár lövéssel áttörhetjük, és egy újabb goblinhoz, no meg a megszokott kis aranyunkhoz juthatunk. Menjünk vissza az elágazáshoz, majd egyenesen (a híd felől jobbra), a koporsóhoz. Balról kerüljük meg és nyírjuk ki azt is. Lesz egy láda, amelyen használhatjuk a nálunk lévő kulcsot. Találunk benne egy térképet, ami megnyitja az első bonuszpályát. Menjünk a koporsóhoz, de ne közelítsük még meg és ne lőjünk senkire! A koporsó két oldalán ládák vannak. Marcusé a bal oldalon található. Ha nem támadjuk meg a szobában lévő csontvázakat, akkor ők se támadnak meg minket. Ha nem megyünk a szoba végébe, a padlóból nem fog előbukkanni a hatalmas tüskesor, ami végezne velünk. Elég egyszerű. Vegyünk fel mindent, nyissuk ki a ládákat és a koporsót, majd rohanjunk, ahogy csak bírunk, ki a templomból. Ne álljunk meg harcolni, csak rohanjunk. Kint a temetőben, lesz még egy Orc, aki Marcusra támad. Védjük meg barátunkat, majd bízzük le vele. A pályát már teljesítettük is. A következő szint még keményebb lesz, érdemes bevetnünk az újdonsült Druidánkat.

Tibi

ROMANCE OF THE THREE KINGDOM VII SEGÍTSÉG

KORSZAKOK

Mindenekelőtt lássuk milyen történelmi szakaszokat választhattok. Összesen 10 kor áll rendelkezésetekre, mindegyikben változó nehézség vár rátok.

The Yellow Turban Rebellion: A Sárgaturbánosok lázadása i.sz 184-ben tört ki Zhang Jiao vezetésével, és ezzel megkezdődött a Han-dinasztia hanyatlásának kora. Tapasztalataim szerint ez egy igen könnyű térkép. Érdemes valamelyik kisebb, jól védhető királyságból kezdeni.

Dong Zhuo's Tyranny: A Sárgaturbánosok bukása utáni időszak tele számtalan kisebb birodalommal. Nem egyszerű térkép. Talán délről érdemes kezdeni, bár izgalmas dolog lehet egy északi kis államot választani, hisz óriási harcok és kavarodás jellemezi ezt a térképet. Talán itt van a legtöbb – kicsi – állam.

A Land in Chaos: Ahogy a neve is utal rá, ez tényleg a káosz földje, hisz rengeteg kicsi állam borítja Kína területét. Mivel a Han uralkodó elvesztette minden hatalmát ezért alakulhattak ki ezek kis államok melyek küzdenek a hatalmuk kiszélesítéséért. A választást rád bízom, de én egy jól védhető helyéről kezdenék.

A Rise of Wei: Formálódik a Wei királyság. Bár még mindig sok a kicsi állam, de már kezd egy-két állam kiemelkedni a többi közül Figyelemre méltó Cao Cao királysága. Én őt választanám, mert kiemelkedően kegyetlen hadvezér és király.

Shadown At Guan Du: Cao Cao terjeszkedési vágya fenyegeti egész Kínát. Ez látszik is a térképen, mert öt kemény királyság alakult ki és több más nagyobb súlyú kisebb. Talán Sun Ce a legjobb választás, hisz neki 36 tábornoka van. Nem rossz Cao Cao sem a maga 42 tábornokával és szolid majd 60 ezres seregével. Mindenkinek felhívnám a figyelmét északon Yuan Shao királyságára, mely erőgyűjtés ellenére vereséget szenved Cao Cao-tól Guan Du mellett, ennek eredményeképpen...

The Dragon's Ascent:... Cao Cao elfoglalja Yuan Shao királyságát és ezzel egységesíti északot. Ezután Cao Cao figyelme dél felé fordul. Itt már Cao Cao birodalma hatalmasra nőt. Két választásunk van. Vagy vele vagy ellene küzdünk. Az elsőnél értelem szerűen kicsit könnyebb dolguk lesz, mert óriási Cao Cao birodalma. Ellene már nehezebb a feladat, főleg a kisebb királyságokkal. Itt nagyobb szerep jut a diplomáciának. Próbáljatok meg valami egységes szövetségi rendszert létrehozni Cao Cao ellen.

The Battle of Jing Province: A déli részek királyságai még tovább aprózódnak, kész csoda, hogy Liu Bei vereséget tud mérni Cao Cao-ra, mikor az szemet vet a Jing városára. Még nehezebb a dolgunk ha ne Cao Cao-val vagyunk, mert a kicsi államok miatt sok vesződségbe fog telni, mire összekovácsolunk valamilyen egységet. Javaslom a diplomácia használatát.

The Dawn of the Three Kingdoms: A Három Királyság időszakának kezdete. Így aztán nem nagy a választék a királyságokat illetően. Mind a három királyság jó választás, más-más okokból kifolyólag. Persze még mindig Cao Cao a legerősebb az országban. Érdekes, hogy északon találsz egy kis királyságot, Gongsun Gong-ét. Vajon vele végig tudnád vinni a játékot?

Zhung Liang's Campaign: Cao Cao után Cao Pi veszi át a Wei birodalom irányítását. A három királyságon kívül létrejön egy kisebb délen is, no meg ott van az északi kis állam is. Mindazon által Wei hihetetlen erős, tehát a jól megfontolt diplomáciai és katonai lépések indokoltak ha leakarjátok győzni őket. Már ha nem vele lesztek, bár akkor sem lesz olyan nagyon könnyű dolgotok.

Sima Shao's Abition: A Három királyság helyzete stabilizálódik. Egy kisebb államon kívül csak a Shu, Wei és Wu királyságok választhatóak. Gigászi birodalmak, gigászi csaták. Ebben a térképen is van kihívás nem is kevés!

LEHETŐSÉGEK

Mindenek előtt lássuk a főmenü tartalmát. A szokásos New/Load Game lehetőségek mellett, itt lehet saját tábornokot (Officer) készíteni. Beállíthatunk számtalan dolgot, kezdve a nevünktől a születési időn át egészen a nemünkig. A születési idő egyébként fontos. Ha ugyanis a sárga turbános korban akarunk játszani akkor ne i.sz. 200 körül szülessen meg emberünk, hanem 150 környékén. Ezt jó dolog, hogy figyeli a program, mert kiábrándító lett volna, ha erre az apróságra nem adnak, és 220-ban született emberemet 160-ban is használhattam volna. Minekután beállítottátok a személyiségi adatokat, az Ability menüben eloszthattok bizonyos pontokat a tulajdonságok között. Itt mindjárt az első a War, ami a hadvezetési képességet és erőt szimbolizálja. Ha ezt a tisztünket inkább harcra szeretnénk használni akkor ideális választás. Erős kezű tábornok készítése esetén mindenképpen 90-es érték fölé állítsátok. A második tulajdonság az INT, mely államunk stratégiáinak fontos adat. Magyarul, akinek jó az INT-je az kiváló taktikai tanácsokkal fog ellátni bennünket harcok előtt. Így a magas INT-tel rendelkező tábornokokat mindenképpen bízzuk meg stratégiánk kidolgozásához. A harmadik érték a POL, mely a helyi konfliktusok megoldásában segít, plusz gyorsabban töltődik az AP segítségével. Erről még nem szóltam, pedig fontos. AP-re van szükség minden lépésünknek, így újratöltése létfontosságú! Az utolsó a CHA, mely kulturális tevékenységünk gyakorlásához nélkülözhetetlen. Állítsd be tábornokod értékeit és utána döntsd el, hogy milyen Skill-eket, azaz tudásokat birtokoljon. Mondjuk a döntés nem rajtad áll, hanem véletlenszerű, de azért addig nyomogasd a gombot, ameddig a kívánt dolgok nem jönnek be. A Genderrel nemet válthatsz. Van még egy érdekes menü, a Type. Itt egy bizonyos típusú embert választhatsz ki, és arra fogsz hasonlítani tulajdonságban. Tehát egy harcosabb jellem választása esetén nagyobb lesz a WAR értékék, stb. Ha végeztél mindennel kilépés előtt ments és kész a tábornokod! Akár többet (összesen 100-at) is készíthetsz, így mindegyiket beviheted a leendő birodalmadba. Érdekes dolgot találsz még a főmenüben "Set up blood relations" néven. Itt tábornokaid apját állíthatod be. Ez érdekes, mert ilyenkor apánk gyakran tanácsokat ad, érdemes beállítani. Egyébként be lehet adni kódokat, melyekkel titkos karaktereket lehet előhozni. Ezekről még később szót ejtek. A főmenüben az utolsó két almenü közül az első a Sites itt különböző feljegyzésekről, míg az Item Collection-nál misztikus tárgyakról nézegethetünk infókat. Fontos, hogy csak az után jelennek meg itt dolgok, hogy a játékban már nyújtottatok bizonyos teljesítményt.

Új játék kezdésénél először ki kell választani azt a kort, melyben játszani szeretnénk. Ízlés válogatja, de nem árt már itt pár szempontot figyelembe venni. A jól védhető helyek létfontosságúak!

Kor kiválasztása után egy következő menübe kerülünk. Itt eldönthetjük, hogyan és legfőképpen kivel akarunk játszani. Az első lehetőség a by Status, ahol (az alább látható) státuszokban vihetjük végig a programot. A második lehetőség a Historical Officer. Itt kiválaszthattuk egy történelmi személyiséget és vele nyomulhatunk. Ez a kínaiaknak biztos érdekes lehet, de itt se rossz. A harmadik lehetőség a by Ruler, ahol egy országot szolgálsz. Hogy milyen státuszban az attól függ, hogy milyen officert választasz a következő menüben. A by City hasonló mint az előbbi, csak nem egy birodalom, hanem egy kisebb város polgármestereként kell ügyesen bűvészkedni. Az utolsó két menü (New Officer/Country) csak akkor jön be, ha mentettél a memóriakártyára officereket és mindegyike már felnőtt abban a korban. Tehát ha minden stimmel és be tudod őket hozni, akkor a New Country-val akár saját államot is létrehozhatsz a térképen, ahova aztán hazát adhatsz a többi általad létrehozott officernek. Államot alapítani független területeken lehet, mindegyik térképen akad egy-két ilyen provincia. Nem muszáj egyébként saját államot alapítani, egy történelmi országot is lehet a saját officereddel irányítani! Ha minden megvan még mindig nem kezdhetsz neki a mókának, ugyanis még néhány beállításon át kell esni (történelmi módon vagy fikcionálisan akarsz-e játszani, milyen legyen a nehézség stb.), aztán kezdődik is az akció.

STÁTUSZOK

A Romance VII-et igen egyedülálló módon többféle rangban is végigjátszhatjátok. Mindegyik rangnak más-más tulajdonságai, előnyös és hátrányos oldalai vannak. Az alábbiakban tehát felsorolom a játékban fellelhető majd összes lehetőséget. Kezdem az uralkodóval (Ruler), hisz neki vannak a legnagyobb lehetőségei. Utána jöhet a többi rang is.

Ruler/Liege: Talán kezdésnek ezt érdemes választani, hisz a ilyenkor totális szabadkezet kapunk országunk irányításban. Míg a hadvezért, tábornok, vagy Ronin fokozatban igencsak korlátozottak a lehetőségek, addig Rulerként gyakorlatilag azt teszünk, amit akarunk. Hátránya, hogy kezdetben kissé nehéz átlátni azt a sok lehetőséget, amit felkínál a játék, és el fog tartani egy darabig, míg elsajátítjuk a kezelést. Ennek ellenére érdemes ezt választani, mert kezdésnél nem hátrány, ha mindenben úgy cselekszünk, ahogy jónak látjuk.

Warlord: Az uralkodó jobb keze. Ő ad tanácsokat a császárnak, aki mindenben hallgat rá. Ezért aztán a császár után a második legnagyobb hatalommal bír a birodalomban. Ha Warlordként kezdjük élni életünket nagyobb szabadságot kapunk, mint egy sima officer esetében, de azért még így is korlátozva vannak bizonyos kérdésekben a lehetőségek. Inkább a megfontolt lépésekre van szükség, hisz nem terhel minket az uralkodás nyomasztó felelősége.

Prefect: Hasonlít egy kicsit a Warlordra, csak itt nem egy egész birodalom katonai és lényegében politikai irányítása szakad ránk, hanem csupán csak egy városé. A Prefect csak egy várossal rendelkezik és annak gazdasági és katonai fejlesztését végzi. Nem rossz vele lenni, csak ha nem határmenti településen vagy, akkor könnyen unalmas lehet a játék. Ugyanis így beszorulsz egy ország belsejébe, ahol aztán csak gazdasági támogatást adhatsz birodalmad megsegítésére. Érdekes így játszani, hisz ilyenkor aktívan kell politizálnunk, hogy uralkodónk megerősödve csapást mérjen a többi államra. Ha uralkodó vagy mindenképp nevezz ki azokba a városokba Prefectet, ahol vannak officerek! Jobban fog fejlődni a város!

Common: Egyszerű officer korlátozott lehetőségekkel. Ilyenkor van egy saját hadseregünk, és azt erősíthetjük, de sajnost mindent csak uralkodói vagy Warlordi engedéllyel. Nem rossz, de mivel nagyon korlátozott minden ezért nem hiszem, hogy sokáig bírni fogjátok a korlátozást. Mondjuk kezdésnél nem rossz ezt választani. Jól bele lehet tanulni a dolgokba, aztán egy lázadással talán még uralkodó is lehetsz.

Ronin: A szabad tábornokok nem tartoznak egyetlen uralkodó alá sem. Így ezt választva bárhova mehetünk és lényegében azt csinálunk, amit akarunk. Ez persze nem teljesen igaz, mert Roninként nem sok dolgot lehet csinálni, de azt szabadon. Inkább csak az események figyelése, kapcsolatépítés a célunk, hogy aztán egy napon teljesüljön minden Ronin álma, azaz uralkodó legyen! Egyébként tényleg csak figyelés ilyenkor a dolgunk, hisz az események alakításában nem sok szerep jut nekünk.

INTÉZKEDÉSEK

A játékmenet szempontjából lássunk néhány fontosabb dolgot. Először is a játék ugye körönként megy. Egy kör egy hónap időtartalmat jelent. Személyünk arcképe alatt láthatunk egy számot, ez az AP pontunk. Minden kiadott parancs és cselekvés ebből fogyaszt valamennyit. Vannak parancsok, melyeket egy hónapban csak egyszer lehet meglépni. Vannak utasítások, melyek az officerünk számától függnek, azaz ha az összes parancsnokunknak elfoglaltságot adtunk előfordulhat, hogy több utasítást már csak a következő hónapban adhatunk ki. Az officerekhez lehet sereget csatolni, meg egyáltalán minden cselekvéshez szükségünk van alattvalókra. Gyakran előfordul, hogy különböző versenyeket írnak, ki melyeken részt vehetünk, vagy uralkodói rangban akár nézhetjük is őket.

Most pedig lássuk milyen parancsokat és utasításokat adhattok ki. Az uralkodói rangot vettem górcső alá, de a többieknél is ugyanezek a parancsok vannak, csak esetenként kevesebb. Ha végeztél egy körrel, akkor a Háromszöggel adhatod tovább a lépést. Az R2 a térkép, ezek a legfontosabbak. A többi gomb ott van a képernyőn.

PERSONAL COMMANDS - SZEMÉLYES PARANCSOK

Summon: Egy adott provinciára rendelhetjük officerjeinket. Jó dolog, ha éppen támadni akarunk egy helyről és oda akarjuk gyűjteni legerősebb tábornokainkat.

Transport: Szállíthatunk javakat (arany, kaja, katonaság). Nem árt ha nagyobb szállítmányok mellé nagyobb számú katonát is csatoltok, mert banditák támadhatják meg a hosszabb útvonalakon a karavánokat.

Move: Officereket vezényelhetünk egy másik városba.

Search: Roninokat kereshetünk városainkban. Ha jó kapcsolatot építetek ki a Roninokkal, akkor később még csatlakozhatnak is hozzátok.

Hire: Minden tábornok csak egy adott mértékben lojális az uralkodójához. A gyengébb kötődésű tábornokokat rávehetjük, hogy álljanak át hozzánk. Ezzel vehetjük rá a Roninokat is, hogy csatlakozzanak.

DIPLOMACY COMMANDS - DIPLOMÁCIAI PARANCSOK

Audience: Ha éppen van Kínának egységes császára, tőle kérhetünk fogadást. Vigyetek neki ajándékot, azaz pénzt, ezzel jó kapcsolatot is létesíthettek vele, így különböző státuszokkal fog ellátni (miniszterelnök, kapitány stb.). Császár inkább csak a 200 előtti időkben lesz, később már nemigen. És ha nincs császár, Audience-t sem lehet kérni.

Annul: Megszakíthatunk egy megkötött szövetséget.

Annex: Felszólíthatunk egy uralkodót, hogy adja meg magát. Igazából csak a meggyengült birodalmak ellen válik be. Ezek olykor megadják magukat és beolvadnak a mi területünkbe. Ilyenkor megkapjuk az összes officert és katonát, tehát a legyengült államokkal érdemes próbálkozni, hacsak nem akarunk valakit kivégezni és nem bosszúhadjáratot folytatunk.

Joint: Egy másik szövetséges állammal együtt támadhatunk. Erről persze meg kell győzni a másik felet, ami nem lesz könnyű.

Treaty: Szövetséget lehet kötni. Ezt akkor érdemes használni, ha egy nagyobb birodalom ellen akarunk harcba menni és nem akarjuk, hogy a több állam zargassa a határainkat. Gyakran ezt kihasználva sikerült legyengítenem államokat. Szövetségkötés után, támadás esetén jól jön a Joint, ahol még segítséget is kaphatunk egy támadásnál. Ügyes szövetségekkel még a nálunk kétszer nagyobb birodalmakat is térdre kényszeríthetjük.

Envoy: Kapcsolatokat javíthatunk egy másik birodalom fejével. Jó dolog ha mondjuk szövetséget akarunk kötni, hisz a jó kapcsolatoknak nagy szerepe van a játékban.

MILITARY COMMANDS - HARCI INTÉZKEDÉSEK

Sell: Eladhatunk kaját. Ha pénzre van szükségünk és sok a felesleges tartalék, akkor nyugodtan adhatunk el a feleslegből.

Buy: Vehetünk kaját. Vigyázat! Amennyiben nincs megfelelő mennyiségű élelmiszerünk, könnyen lázongások vehetik kezdetét.

Drill: Gyakorlatozhatunk katonáinkkal. Ezzel javulnak harci képességei, így ütőképesebbé is válnak. Támadás előtt érdemes a Drillt 100-asra edzeni.

Conscript: Plusz katonákat csatolhatunk egy egységhez. Ezek a katonák Reserve, azaz tartalékos állományba kerülnek. Arra jók, hogy később feltöltsük velük a meglévő megfogyatkozott csapatokat. Csak válasszátok ki kit akartok feltölteni. Érdemes a nagyobb csaták előtt sok Reserve katonát felhalmozni, hogy később könnyedén pótolni lehessen a veszteségeket.

March: Támadás elrendelése. Mindig a legjobb WAR értékű csapatainkkal támadjunk. Maximum 10 egységgel lehet támadni, de ha egy szomszédos provincáról lehet erősítést küldeni akkor többel is. Ha mi magunk nem veszünk részt a támadásban, akkor átnyomhatjuk a harcot, magyarul nem kell a csatát levezényelni – megtehetjük de nem muszáj. Ha ott vagyunk a támadók között, akkor mi is részt veszünk a harcban.

A HARC

Két fajtája lehet: támadó és védekező. Védekezőnél is lehet erősítést küldeni, ha van a közelünkben olyan provincia, ahonnan küldhetünk. Minden harc 30 napig tart. Ennyi idő alatt kell győzni ha támadunk és ennyi ideig kell kitartani, ha védekezünk. A harc FF Tactics-szerűen zajlik, azaz a terep négyzetekre van osztva és azon lehet parancsokat osztogatni egységeinek. Ha mindegyikkel léptünk jön az ellenfél. Egy egység jelképezi egy officerünket és a hozzájuk tartozó egységeket. Ha egy egységgel megtámadunk egy másikat, megkezdődik a harc és katonáink száma fogyatkozni kezd. Nem árt körülvenni egy egységet, így egy támadással többen is csapást mérhetnek az ellenre! Győzni háromféle módon lehet. Vagy megsemmisítjük ellenfelünk seregét, ez ugye adott, nincs mit magyarázni rajta. A másik mód ha elfogy az ellenfél Morale-ja, azaz morálja. Ezt az ellenségünk várainak elfoglalásával, illetve egységeinknek megsemmisítésével lehet elérni. A harmadik mód a győzelemre, ha védekezésnél kitartunk harminc napig. Akárhogy is harcolunk, be kell állítanunk a stratégiát. Ez többfajta lehet. Védekezésnél én majdnem mindig a Siege-ot választottam. Ez visszavonulás a várba és onnan védekezést jelent. Érdemes ezt használni, főleg ha túlerőben van az ellenfél. Ha kiegyenlített a küzdelem, akkor az Ambush (támadás meglepetésből) is sikerre vezethet, de ezzel nem árt vigyázni, mert nem biztos, hogy sikerül. Vigyázni kell a csapdákra is. A Strategy alatt a Ploy-jal be lehet állítani különböző speciális parancsokat. Van itt rengeteg minden, ha infóra vágysz velük kapcsolatban nyomd meg a Négyzetet és válaszd ki a Descriptiont. Úgy állíts itt mindent be, hogy az megfeleljen az adott harc követelményeinek. Az Info-val egységeidről nézhetsz meg értékes dolgokat. Ha részletesebb elemzésre vágysz ott a Unit menü. A harc tehát mehet szabad területen és várostrom szinten is. Először nézzük a Field Battle-t, azaz a szabad területen zajló harcokban kiadható utasításokat.

Ploy: Speciális parancs valamilyen cselekvés végrehajtására. Például csapda állítás, ellenfél táborában tűzgyújtás, pletykaterjesztés, bérgyilkosság stb. Van vagy 20 féle.

Move: Mozgás.

Attack: Támadás. Többféle módon meg lehet tenni. Nyilakkal (akár tüzessel is), karddal, rohammal. Sőt akár Duel-lel is. Ilyenkor kihívhatjuk az ellenfél csapatának officerjét egy lovagi-torna-szerű összecsapásra. A győztes mindent visz, azaz aki veszít annak teljes csapata távozik a csatamezőről.

Tactics: Különböző, néha alantas fogásokat alkalmazhatunk. Itt is lehet tüzet gyújtani, vagy egyéb varázslatokhoz hasonló specialitásokat is bevethetünk, pld. gyógyítás.

Retreat: Visszavonulás.

Occupy: Egy ellenséges város elfoglalása a csatamezőn. Több ilyen várost is találhattok. Ha egy ellenséges egység a saját városban áll, akkor töltődik az ereje. Ez felettébb kellemetlen. Érdemes elfoglalni a városokat mert esik az ellenfél morálja.

Wait: Várakozás. Értelmetlen.

Ez volt tehát nagyvonalakban a csatamezős harc. A másik fajta a várostrom. Ez támadásnál is előjöhet, ha az ellenfél visszahúzódik a várába. Itt a következőket tehetjük:

Ploy: Ugyanaz mint fentebb, csak van egy-két új parancs, mint az alagútásás, ami ha sikerül, már szinte meg is nyertük a harcot.

Full Attack: Teljes erőből támadás.

Full Ram: Koncentrált támadás a kapukra és falakra. Egész hatásos tud lenni.

Full Retreat: Visszavonulás.

By Unit: Itt mindegyik egységünknek külön parancsokat adhatunk. Ezt érdemes megtenni, mondjuk védekezésnél. Ilyenkor csak egy egységet támadjunk, így nagyobb hatásfokkal háríthatjuk el a támadásokat. Ha védekeztek csak bírjátok ki 30 napig és tiétek a siker. A fenti parancsok vannak érvényben védekezésnél is.

DOMESTIC COMMANDS - INFRASTRUKTURÁLIS PARANCSOK

Fortify: Erősíthetjük egy város védelmét. Ez fontos, ha mondjuk Siege-ben védekezünk. Ha ugyanis elfogy a várfal védelem, akkor az egyenlő a totális vereséggel. Olyan 800 körüli értéken már kitart a fal 30 napig. A határmenti városok meg nagyobb csomópontok (Wu, Cheng Yang) védelmét érdemes megerősíteni.

Tech: Növelhetjük a város technikai színvonalát. Így fejlettebb felszerelések készülhetnek officerjeinknek.

Forge: Egy kiválasztott csapatnak gyárthatunk fegyvereket, pajzsokat stb. Ezzel jelentősen fel lehet erősíteni egy adott egységet.

Safety: A város védelmét növelhetjük, így gyorsabban szaporodik a lakosság és több magasabb színvonalú kereskedő jöhet hozzánk.

Commerce: Ennek növelésével nagyobb mennyiségű aranyat termel a városunk évenként.

Cultivate: A földművelést erősíthetjük, így több termés jöhet egy évben. A betakarítás júliusban van.

PLOT COMMANDS - SZABOTÁZS PARANCSOK

Destroy: Egy megtámadásra váró város falait tehetjük tönkre.

Mole: Egy ellenséges egységet bolondíthatunk meg ezzel.

Rumor: Pletykákat hinthetünk el egy másik birodalomban.

Defection: Egy ellenséges officer ennek hatására lerobban a csatamezőn és nem képes harcolni.

Spy: Kémet küldhetünk egy másik provinciára, így tudni fogunk mindent, ami ott történik.

Ezen parancsokat érdemes támadások előtt alkalmazni. Nagyon jól lelehet velük bénítani egy provinciát vagy néhány egységet. Ha ügyesen és jól használjuk őket sokat nyerhettek a csatamezőn.

RULER COMMANDS - URALKODÓI PARANCSOK

Release: Elengedhetünk a szolgálatból egy officert. Értelmetlen.

Seize: Elvehetünk egy jutalomtárgyat egy officertől. Vigyázat, ilyenkor csökken a lojalitás!

Reward: Ajándékozhatunk valamit kedvenc officerjeinknek. Nő a lojalitás.

Council: Megváltoztathatjuk egy város védelmi és gazdasági politikáját.

Rank: Különböző kinevezéseket adhatunk officerejeinknek.

Prefect: Ő irányít egy várost. Érdemes tehát oda, ahol tartózkodik officer kinevezni. Egyébként nem érdemes minden provinciánkon officert és Prefectet tartani, főleg az elején, mert nem jut erő támadni és védekezni. Én csak a határmenti részekre telepítettem őket. Oda viszont feltétlenül érdemes, mert reklamálni fognak, mindig ha nincs.

Warlord: Kinevezhetünk egy tanácsadót. Erről fentebb már írtam.

Wages: Officerjeink bérét növelhetjük, ezzel a lojalitásukat is. Akiknek nem 100-as a LOY-ja, az könnyen dezertálhat vagy akár lázadhat is, így érzékeny területeket szakíthat le birodalmunkról. A LOY-a mindig figyeljetek és tartsátok 100-ason!

FINANCE, SOCIAL, PERSONAL COMMANDS - EGYÉB PARANCSOK

Aranyat adományozhatunk (Withdraw, Donate) és cserébe különböző tárgyakat vehetünk, adhatunk. A Visittel meglátogathatunk egy tábornokot, így növelhetjük irántunk a bizalmát. De lehet neki ajándékot adni és levelet küldeni is. Ez fontos, mert később ha át akarjuk állítani a mi oldalunkra, akkor jó kapcsolatba (Bond) kell, hogy legyünk vele. Az utolsó oszlopban a Resign paranccsal lemondhatunk a posztunkról és Roninná válhatunk. A Patrol járőrözés, ezzel, ha elfogadjuk, a lakosság kéréseit teljesíthetjük, így növelve irántunk a bizalmukat. Ez fontos! A Tutor-nál gyakorlatozni lehet egy másik tábornokkal. Ilyenkor fejleszteni lehet tulajdonságainkat. Ugyancsak fejlesztésre szolgál a Train, csak itt tudatosan mi válasszuk meg, hogy mit akarunk fejleszteni.

Roninnál van még itt néhány parancs. Az Enlisttel beállhatunk egy uralkodó szolgálatába. A Couppal lázadást robbanthatunk ki. Ezt nem árt megszervezni, mielőtt végrehajtjuk. A Calm is hasonló, csak ott egy szabad város irányítását ragadhatjuk magunkhoz. Az Explorral pedig más Roninokkal ismerkedhetünk meg.

Veres Miki

PRISONER OF WAR VÉGIGJÁTSZÁS

CHAPTER 1 – "Captured!"

A többi fogoly:

Sgt. Jimmy O'Brien – a helyi seftes, "valutáért" szerez hasznos dolgokat
Pvt. Paul Clancy – nagy gyakorlata van a szökésben, tippeket ad
James "JD" Daly – a bajtársunk, velünk akar szökni, amiben tud, segít

A reggeli névsorolvasás a barakk előtt történik, pontban 5-kor meg kell jelennünk. Innen a "Messhall" (étkező) felé kell haladnunk (északi irányban), ahol az étkezések folynak. Közben figyeljük a terepet! Reggeli után következik a reggeli gyakorlat, közvetlenül az étkező előtt. Utána ebéd, majd szabadfoglalkozás, ezúttal a barakkok előtti téren. A vacsora szintén az étkezőben van, utána esti névsorolvasás, és takarodó. 10-től reggel 4-ig "lights out", azaz elsötétítés van, ilyenkor nem szabad elhagynunk a barakkot.

1

Miután hozzászoktunk a tábori körülményekhez, kezdjünk el ismerkedni fogolytársainkkal! Egyelőre csak a depressziós Clancy és O'Brien alkotják a társaságot. Miután mindenkitől megkérdeztünk mindent, a következő helyzet adódik: O'Brien segít, ha szerzünk neki 50 "valutát". Elmagyarázza, hogy itt a pénz értéktelen, de az alkohol, csoki, konzerv stb. valóságos kincs. Azt is elmondja, hogy legelőször a gyengélkedő környékén kéne próbálkozni. Ebben már Clancy tud segíteni. Elmondja, hogy ő már járt ott, bár nem éppen úgy, ahogy tervezte. A gyengélkedő az étkezőtől északra található, egy zárt kapu és egy kőfal választja el az étkező körüli tértől. Clancy szerint a falon át lehet mászni, bár ő elrontotta az akciót, és csonttöréssel került a gyengélkedőre. Mi persze nem ijedünk meg (aki megijedt, az kapcsolja ki a gépet, ennél már csak rosszabb lesz). Reggeli helyett haladjunk tovább észak felé, egészen a falig. Ha jobbra (kelet felé) nézünk, láthatunk egy őrtornyot, úgy helyezkedjünk, hogy a legtávolabb legyünk tőle, akkor nem kell törődnünk az ott pislogó őrrel, aki minden irányba kb. 3 másodpercig tekintget. Ha nem sietünk, azt is felfedezhetjük, hogy egy fegyveres őr sétál az étkező körül. Nyilvánvaló, hogy nem az orra előtt kéne falat mászni, vagyis várjuk meg, amíg hátat fordít nekünk (tehát dél felé halad). Amint tiszta a levegő, álljunk szembe a fallal, és nyomjuk meg az "X" gombot. Hősünk felkapaszkodik, és kezdődhet az akció. Jobbra-balra mozoghatunk a falon, de jobban tesszük, ha előre toljuk a kart. Ennek hatására felkapaszkodunk a falra. A kilátás innen sokkal jobb, de mi is feltűnőbbek vagyunk, úgyhogy toljuk a kart újra a kívánt irányba, és Stone százados, leereszkedik a fal azon oldalán. Az "X" gomb ismételt megnyomásával elengedjük a fal szélét. Itt (bár még nincs rá szükség) gyakorolhatjuk a kúszást. A Kör gombbal válthatunk álló és guggoló testtartás között, bár mint azt észrevehettük, a tilosban járás miatt hősünk már így is kicsit görnyedten, lopakodva közlekedik. A fal mellé érve a bal oldali funkció-ikon valamit jelez. Nyomjuk meg a bal oldali akció gombot (az a lila négyzet az), és máris a falhoz lapultunk. A sarokra érve ki is tekinthetünk a fal mögül. Fontos! Sem ezt, sem pedig a lopakodást ne alkalmazzuk őrök előtt, ugyanis "cooler" (magánzárka) lesz a vége. Na folytassuk izgalmas kalandunkat! A gyengélkedő bejárata a nyugati falon található, nyugodtan nyissunk be, nincs bent senki. Természetesen más esetben először kukucskáljunk be a kulcslyukon (ajtó előtt a Négyzet gomb megnyomásával). Odabent mászkálva csillogó tárgyakra lehetünk figyelmesek, na ezeket kell felvenni (elég megérinteni), ugyanis ez az a bizonyos "valuta". Az első helyiségben csak 30 (valuta egység – fogalmam nincs, mi alapján határozták meg...) értéket találunk, de benyitva a másik, kisebb helyiségbe, még egy üveg alkoholt is lenyúlhatunk, így már megvan az 50 valuta, amiért cserébe, O'Brien, a helyi "vállalkozó" segít nekünk. Miután kiléptünk az épületből, figyeljük csendben a kaput, és amikor az étkező körül mászkáló őr újra elhaladt előtte, másszunk vissza ugyanott, ahol jöttünk. Közben figyeljük az időt, ha lemaradunk egy névsorolvasásról, vagy bezárnak előttünk egy kaput, jön a zárka...

2

Adjuk oda O'Brien jussát, amiért cserébe ő egy doboz cipőkrémmel ajándékoz meg minket. A kedves ajándék valójában egy alapvető, és nagyon fontos kelléke az éjjeli lopakodásoknak. A barakkban található tükör előtt válik elérhetővé az új funkció, és a Négyzet gomb megnyomásával válhatunk napszemüveges, Kulka-sapkás, boxosképű lopakodó árnnyá. De erről majd kicsit később, ugyanis érdekes dolog történik. A reggeli névsorolvasás idején új fogoly érkezik a táborba. JD az, a bajtársunk, akivel együtt ugrottunk ki a zuhanó gépből. Hamar kiderül, hogy ez nem is igazi fogolytábor, inkább csak egy jól őrzött teherautó állomáshely, vagyis a szökés esélyei intenzíven felcsillannak. A terv egyszerű: egy teherautó rakterében eljutni a közeli erdőig. Clancy elcsíp pár szót a beszélgetésből, és újabb hasznos tippeket ad. Mindenekelőtt elárulja, hogy a teherautókhoz csak a vezetők szálláshelyén keresztül lehet eljutni, amit viszont zárva tartanak. Egy pajszer beszerzése tehát jó ötletnek tűnik, de ahhoz szükség lenne a szerszámraktár kulcsára. A terv kezd körvonalazódni: az őrök barakkjából meg kell szerezni a raktár kulcsát, és az ott szerzett feszítővassal behatolni a sofőrök szállására, aztán sunyiban felkapaszkodni egy hajnalban induló teherautóra. Egyszerű, nem?

3

JD a következő tervet javasolja: eltereli az őrök figyelmét (eljátssza a nagy halált, egyszer érdemes végignézni :), és közben mi a kerítésen átmászva behatolunk az őrök szállására, és keresünk egy kulcsot. A célobjektum az étkezőtől nyugatra található, kis fatornáccal a bejárat előtt, és ugyanabban a sarokban mászhatunk át, ahol a gyengélkedőbe, csak az északi kőfal helyett ezúttal a nyugati drótkerítésen. Aki szeret vért izzadni, az próbálja meg végrehajtani JD tervét. A reggeli gyakorlat közben szólítsuk le JD-t, és adjuk ki a parancsot: Distract the guards! A már említett színpadi jelenet kezdetét veszi, a környéken lézengő őrök mind a fetrengő fogoly irányába sietnek. Ebben a másodpercben már a kerítésen kell áthuppannunk, majd a lehető leggyorsabb ütemben rontsunk be az épületbe. Odabent forduljunk jobbra (észak), és a szaladjunk el a sarokban álló asztalkáig. Az asztal mellé érve kis kéz ikon jelenik meg a Négyzet gomb funkciójaként, nosza nyomjuk is meg. A kulcs megvan, spuri vissza a kerítéshez. Ha mázlink van, az őrök még JD alakítását bámulják, és mi eljutunk a kerítésig. Itt már csak arra vigyázzunk, hogy ne pont a járőr előtt huppanjunk a fűre. Nos, ez egy megoldás, de van másik is. Ne foglalkozzunk JD elcsépelt, filmbeillő tervével, hanem az esti takarodó után, a tükör előtt (zsebünkben a cipőkrémmel!) álcázzuk magunkat. 10 óra után szépen lopakodjunk ki a barakkból, majd induljunk északra. Természetesen az első pillanattól kezdve guggolva! Egy őr mászkál fel-alá kelet-nyugati irányban, nyilván itt sem előtte akarunk elvonulni, természetesen hátulról kerüljük ki. Ha észrevesz, guggolva távolodjunk tőle, keressünk egy sötét helyet, egy idő után azt fogja hinni, képzelődött. Egyik szemünk a bal alsó sarokban lévő térképen legyen, itt láthatjuk a közelünkben strázsáló őrök helyzetét és állapotát. Nos, ha tiszta a levegő másszunk át az első kerítésen észak felé (csak állva tudunk mászni!). A bejáró úton vagyunk. Ha épp nincs előttünk őr, haladjunk tovább, még egy kerítés, és máris az őrök szállása előtt vagyunk. (Fontos, hogy nem tudunk átmászni olyan kerítésen vagy falon, aminek a tetején szögesdrót van!) Tehát lopakodjunk el az ajtóig, majd nyissunk be! Alvó őröket látunk, és nyilvánvalóvá válik, hogy teljesen hangtalanul kell cselekednünk. Szép lassan (guggolva, persze) kússzunk el a sarokban őrzött kulcsig, és vegyük fel, a már leírt módon (nagyon bonyolult, meg kell nyomi a Négyzet gombot, ha elég közel vagyunk :). Ezután ugyanilyen óvatosan lopakodjunk vissza, átmászva a két kerítésen, kikerülve az őröket. A tükör előtt mossuk le az arcunkat, és gyorsan mentsük el az állást!

4

Az előkészületek egyik fele készen van. Már csak a feszítővasra van szükségünk, és nekifuthatunk a nagy vállalkozásnak: a szökésnek. O'Brien felajánl egy mini távcsövet (saját készítés), amivel rejtekhelyek mögül nappal vizslathatjuk a toronyban szolgáló őröket. Szerény véleményem szerint semmi haszna, egyrészt szabad szemmel is látni az őrt, másrészt az esetek döntő többségében úgyis éjjel fogunk osonni, akkor meg csak a reflektorok fénykörét kell figyelnünk, azon kívül a toronyból semmit sem látnak. Essünk tehát neki a "pajszer" hadműveletnek! Clancy ellát a szokásos jótanácsokkal, és megemlít egy lyukat a falon, ami rögtön a raktár mellé nyílik. Takarodó után arc feketére kenés, guggoló testtartás felvétel, indulás... Ezúttal nyugat felé indulunk, természetesen a kulccsal a zsebünkben. Egyetlen őr járkál az előttünk húzódó útszakasz déli részén, és minden alkalommal, amikor kicsit távolabb, pályája végén találkozik kollégájával, pár másodperces beszélgetéseket bonyolítanak le. Ez a rövid idő épp elég arra, hogy átmásszunk a kerítésen, és átvágjunk keresztben az úton, egészen a falon tátongó lyukig. A lyukon átkúszva két újabb akadályba ütközünk: egy járőr és egy torony. A toronyból reflektorral pásztázzák az udvart, de a fénycsóva pályája könnyen kiismerhető, az őr pedig csak addig veszélyes, amíg felénk áll az arca, amint hátat fordít, már indulhatunk is. A raktár mellesleg pontosan szemben van, de a bejárat az északi oldalán található, vagyis jobbról kell kicsit kerülni. Miután kifigyeltük az őr és a reflektor mozgását, könnyedén eljuthatunk az épület sarkáig, onnan pedig a kapuig, és a mellette alvó őrig. Nem kell megijedni, ha nem csapunk zajt, nem ébred fel. A kapu elé érve megjelenik egy kulcs ikon a jobb oldali funkció kijelzőn, vagyis csak az X gombot kell megnyomnunk, és máris kinyitottuk a zárat. Maga az ajtónyitás külön akció, az ajtószárnyak nem tárulnak ki a zár kinyitásakor. Az épület túlsó végén találunk egy feszítővasat, amit a Négyzet gombbal megfoghatunk. Most először a nálunk lévő tárgy IN HAND státuszt kap, vagyis kézben kell vinnünk, mivel a zsebünkben nem fér el ugyebár... Kifelé vigyázzunk, nehogy az őr elé lépjünk ki. Kukucskáljunk ki a kulcslyukon, és közben figyeljük a térképet (radart?) a bal alsó sarokban. Nézzünk minden lehetséges irányba, vagyis pásztázzuk végig azt a 40-50 fokot, amire lehetőségünk van. Ha a radaron (vagy a lyukon át) távolodni látjuk az őrt, nyissuk ki az ajtót, és óvatosan induljunk el visszafelé. Vigyázzunk a reflektorra! Ha a lyukat elértük, már rutinfeladat lesz visszatérni a barakkba, lemosni a cipőkrémet, ládába rakni a pajszert, és elmenteni az állást.

5

Minden készen áll a dobbantásra. JD-vel megbeszéljük, hogy mi megyünk elsőnek. Így is teszünk, szokás szerint az éj leple alatt elindulunk. Pajszer, cipőkrém alap... A célunk a telep északnyugati sarkában álló zárt épület. Ide az az út vezet, amit előző éjjel kereszteztünk. Körülbelül az út felénél csatlakozik be az a kelet-nyugat irányú út, ami a keleti főbejárathoz vezet, és a kulcs megszerzésének éjszakáján sunnyogtunk át rajta oda-vissza (már aki éjszaka csinálta, amúgy meg minden reggel keresztezzük az étkezőbe menet...). A kereszteződésig tetszés szerint juthatunk el, kinek melyik megoldás szimpatikusabb. Lényeg, hogy másszunk át a kerítésen, és lopakodjunk el a kereszteződésig. Innen észak felé kell tovább kúszni, egyetlen őrt kijátszva, nem lehet probléma. Az út északi végén, a háztól nem messze maradjunk csendben és várjuk meg, amíg az őr távolodik. Ez fontos, ugyanis az ajtó felfeszítése elég hangos művelet, és nem fog összejönni, ha valaki a közelben van. Olyan 10-15 méter távolság már elég, lopakodjunk az ajtó elé, és amint megjelenik a pajszeres ikon, nyomjunk egy X-et. Hősünk felfeszíti a zárat. Benyitva alvó sofőröket veszünk észre, természetesen lassú, görnyedt lopakodással juthatunk át a helyiség másik végén lévő ajtóhoz. Azon keresztül újra a szabadba jutunk, de már a teherautók parkolójába. Bár csak egyetlen őr vigyáz a rendre, nem lesz egyszerű a dolgunk. A következő a taktika: amint egy parkoló autó széléhez lopakodunk, az X gomb funkciója hasalásra vált. Ez azt jelenti, hogy az autók (egyébként ágyaknál is működik) alá fekhetünk, sőt szabadon kúszhatunk is alattuk, anélkül, hogy az őr észrevenne minket. Viszont vigyázni kell, mert az őr pályája elég rövid, és nem sokat pihen a végpontokon. A célunk a kis tér túloldalán álló ponyvás teherautó. Balra parkol pár dzsip, azok alatt kúszva juthatunk el odáig. Minden alkalommal, amikor átértünk a dzsip túloldalára, újra meg kell nyomnunk az X-et, hogy Stone kapitány kimásszon az autó alól, majd a következőhöz lapulva újra be kell mászni az alá. Az utolsó mozzanatnál vigyázzunk, jól időzítsük az indulást, mert az őr hamar megfordul! A teherautó mellé érve megjelenik egy új ikon, nyomjuk meg a megfelelő gombot, és végeztünk is ezzel a porfészekkel, vár a szabadság!! Persze először inkább nézzük meg a videót...

CHAPTER 2 - "PRISONER OF WAR"

A többi fogoly:

Wing Cmd. James Temple Smithson – az Escape Committee "alelnöke"
Major Nicoli Radtke – az Escape Committe vezetője, segít a szökésben
Lieutenant Peter Nesbitt – pletykafészek
Pvt. Henry Plunkett - Kansasi parasztgyerek, de pénzért jóindulatú :)
2nd Lieutenant John McCormack – szökési szakértő
Pvt. Xavier DuChamp – a tábor ismerője, tudja, mi hol van
Pvt. Olivier Vermaas – valutáért segít
Pvt. Mickey Malone – kockajátékokat szervez a szabadidőben
Flt. Lieutenant Jonathan Fielding – valutáért segít
Pvt. Charlie Wilson – célbadobó versenyeket rendez
Sgt. Harry Fox – a helyi seftes, az illegális eszközök árusítója
Col. Harding – titokzatos alak, állítólag valami nagy balhén dolgozik

1

Egy nap alatt térképezzük fel a tábor általunk bejárható részét, hogy könnyebben tudjunk tájékozódni a továbbiakban. A tulajdonképpeni feladatokat Radtke őrnagytól kapjuk. Először is be kell bizonyítanunk, hogy elég tökös legények vagyunk egy szökés kivitelezésére, ezért kapunk tőle egy hangszalagot, amit be kell csempésznünk a német hangosbemondó rendszerbe, és le is kell játszanunk. Nos, a feladat adott. Miután megtaláltuk az étkezőt (szintén északra), azt körbejárva láthatjuk a célobjektumot is. Az étkezőtől északra van, egy kerítés választ el tőle, és egyetlen katona őrzi. Az akciót nappal kell végrehajtani, mert éjjel az őr bent van az épületben, és az ajtót figyeli. Az ajánlott időpont a reggeli ideje. Úgy helyezkedjünk a kerítésnél, hogy nagyjából az ajtóval egyvonalban tudjunk átmászni rajta. Ez elég távol van a nyugatra található őrtoronytól is. Várjuk meg, amíg az őr belép az ajtón, és gyorsan másszunk át, majd guggolás, és figyeljük a bejárat előtti részt. Amikor a katona kijön az ajtón, és annak háttal pár másodpercre megáll, laposkúszásban hatoljunk be az épületbe (természetesen a csukott ajtót előbb nyissuk ki). Odabent gyorsan forduljunk jobbra (észak), majd a T alakú épület közepén balra (nyugat). Körülbelül ezután egy-két másodperccel lép be az őr is, de ekkor mi már takarásban vagyunk. A helyiség északnyugati sarkában áll a szalagos magnó, amit megközelítve, a Négyzet gomb megnyomásával tudjuk lejátszani az őrnagytól kapott szalagot. Zene csendül fel, a németek idegesek lesznek. Ideje visszalopakodni. Lopakodjunk el a sarokig, de csak addig, hogy még takarásban legyünk az ajtó felől. A radaron figyeljük az őrt! Várjuk meg, amíg bejön, aztán amint megfordul, már indulhatunk is, természetesen guggolva. Nyissuk ki az ajtót, és a lehető leggyorsabban tűnjünk el a házsarok mögött. Ahogy az őr belép az épületbe, ugyanott ahol jöttünk, másszunk is vissza. Az első feladatot tehát megoldottuk, jelentsük az őrnagynál!

2

Az általunk gerjesztett kis közjáték ideje alatt más is történt. Harding ezredest elkapták a táborparancsnok rezidenciája mellett. Az őrnagy elmondja, hogy Harding titkos náci iratokat akart ellopni, amikor lebukott. Készségesen át is vesszük az ezredes feladatát, és megígérjük az őrnagynak, hogy elhozzuk neki azokat a papírokat. Kis előkészítő nyomozás után a következőket tudjuk meg: az ominózus épület a tábor keleti szélén áll, és elég keményen őrzik. Segítőkész szakértőink szerint legfeljebb német katonának öltözve lehetne bejutni, de még úgy is szinte lehetetlen. Nos, ebben nem tévednek, de amit nem említenek meg, hogy van más megoldás is... Először akkor jöjjön a rázósabb verzió! Előre szólok, hogy akinek ez a terv nem jön be, az kihagyhatja a következő akciót. Lopnunk kell egy náci uniformist. Ehhez kapunk egy kulcsot az őrnagytól, ami a mosodát nyitja. A manővert éjszaka hajtsuk végre. Vagyis legelőször szükségünk lesz cipőkrémre az éjszakai akciókhoz. Ez oké, de nincs valutánk! Ne csüggedjünk, ebben a táborban nagyon sok helyen találhatunk értékeket. A legegyszerűbb pl. az étkező előtti üres őrkunyhóból lenyúlni, akár nappal is. A cipőkrém csak 10 valuta, ezt hamar összejön. Aki többet akar kaszálni, az a tábor nyugati részén álló romos építési területen sétálgasson egy kicsit, ott van mit összeszedni. Na szóval, ha megvan a cipőkrém, és újra néma árnyként suhanunk az éjben, takarodó után induljunk el kelet felé. A kerítés déli végénél fogunk átmászni, valahol ott, ahol a járőröző katona megfordul. Az őr háta mögött elosonunk a következő kerítésig, folyamatosan tartva a keleti irányt. Ezen a kerítésen átjutva kicsit várjunk! Lesz ugyanis előttünk egy ajtó, amin egy őr fog kilépni. Ez az őr, körbe-körbe halad, ugyanis az épület szemközti falán van egy másik bejárat. Ez mellesleg a raktár, és a katona ezt őrzi. Tehát, várjuk meg, amíg kijön, és elindul a fal mellett. Mögötte lopakodva megpillanthatunk egy sorompót. Ez lesz az új irány. Itt kicsit nézelődve egy őrtorony és egy járőr látványa tárul elénk. A torony most nem igazán veszélyes, nem erre a részre figyelnek elsősorban. A katona sem túl éber. Itt guggolva már láthatjuk a mosoda épületét nyugati irányban. A szokásos módon, az őr háta mögött, a fal mellett osonva közelítsük meg a bejáratot. A kulcs-ikon felvillan, nyissuk ki az ajtót, és menjünk be. Az ajtótól balra, egy asztalon van, amit keresünk. Az út visszafelé ugyanez, ugyanazt a 3 őrt kell kikerülnünk. Az egyenruhát (amit eddig a kezünkben hoztunk) tegyük a ládánkba, mossuk le az arcunkat, és mentsünk állást!

3

Ha már az egyenruha megvan, a következő a teendő: vegyük ki a ládából, és szintén a tükör előtt öltözzünk át! Én a reggelt ajánlanám az akció végrehajtásához. Németnek öltözve a következőkre kell nagyon vigyáznunk: soha ne fussunk, vagy ne álljunk meg hosszabb időre más őrök szeme láttára! A parancsnoki épület előtt őrködő tiszthez ne menjünk közel (5-10m), mert azonnal kiszúrja, hogy nem vagyunk németek. Ne beszéljünk a németekkel!!! Ha ezeket betartjuk, több tucat kellemetlen újrakezdéstől kíméljük meg magunkat. A reggeli névsorolvasás után azonnal öltözzünk át, és a lehető leggyorsabban (de nem futva) siessünk a parancsnok után. A ház előtti sarkon ő balra fordul, de mi jobban járunk, ha tovább megyünk, és a déli sorompót kinyitva (X gomb) közelítjük meg az épületet, csak a szemfüles tiszt miatt. A parancsnok még levegőzik pár percig, ez alatt az idő alatt kell nekünk ellopni az iratokat. A mögötte lévő ajtón kell behatolnunk, utána pedig két ajtón mehetünk tovább. Jobbra található a parancsnoki iroda, bent egy őrrel. Erre biztos a lebukás, tehát haladjunk tovább

előre. Egy körfolyosón így a konyhába jutunk (ahol sok valutát lophatunk), onnan pedig egy ajtón keresztül szintén az irodába. A bent lévő őr háta mögött lépünk be a szobába, futás nélkül át kell vágnunk a szobán, a túloldalon lévő asztalig, ahol a Négyzet gombbal vehetjük fel az iratokat. Na ilyenkor szokott belépni a parancsnok, és kerülünk zárkába... (Na jó, egy kis lopakodással a könyvespolc mögött még lehet fokozni az izgalmakat) Ha mégsem, akkor visszafelé ugyanezt az útvonalat követsük, és ha a világ összes istene velünk van, sikerülni fog az akció. Ja, és a konyhából fel lehet menni az emeletre még némi anyagi haszon reményében :)

4

Az említett másik megoldás a jó öreg cipőkrémes, éjszakai sunnyogás. Jómagam ezt tartom könnyebbnek és hatékonyabbnak, bár elismerem, hogy az idegeim is túl gyengék az előbb leírt művelet (többszöri) végrehajtásához. A képlet tehát ismerős: takarodó, cipőkrém, guggolás. Az útvonal egy ideig ugyanaz, mint a ruhalopásnál leírtakban. Az a különbség, hogy a mosoda előtti sorompó alatt áthaladva tovább kell mennünk észak felé. A torony lábánál megpihenünk, és megvárjuk, hogy az őr felnyissa azt, és elsétáljon előttünk. Induljunk el arra, amerről jött, de vigyázzunk a reflektorra! Inkább nyugat felé tartsunk, mint északnak, ugyanis a reflektor csak a torony körüli részt vizslatja. El kell jutnunk egy harmadik sorompóig, ami alatt simán átbújhatunk, utána már csak egy elég őrizetlen utat kell kereszteznünk, és máris a parancsnoki épület előtt állunk (görnyedünk), ugyanott, ahol álruhás katonaként is besétálhatunk. Két őr állja utunkat a bejárat felé. Egyik sima közkatona, a másik az a bizonyos tiszt. Sok újat most sem tudok mondani. Figyeljük a radaron a mozgásukat, és amikor egyik sem néz oda, osonjunk el az ajtóig. Gyors nyitás, és már bent is vagyunk a házban. Az útvonal itt is ugyanaz, körbe menjünk, a konyhán keresztül. A szakácstól ne ijedjünk meg, jól elvan a sarokban, mi csak osonjunk el a fal mellett az ajtóig, és kukucskáljunk be. Jobbra nézve láthatjuk (a radaron) a két bent lévő német helyzetét. Ha épp egyik sem néz az ajtó felé, nyissuk ki, és lopakodjunk be. Rögtön bújjunk is be a könyvespolc mögé, tökéletes takarásba. Látni fogjuk, hogy a parancsnok néha elsétál az asztal mellől, hátat fordítva annak. Természetesen itt lépünk mi közbe, az asztal mellé sietünk, és a jól ismert Négyzet gomb segítségével lenyúljuk az iratokat. Visszafelé minden ugyanaz, csak a házból kijövet előbb a kulcslyukat használjuk a helyzet felmérésére.

5

Az őrnagy örülni fog újabb sikerünknek (bár a lopás miatt Harding ezredest a Colditz-ba szállították), és elárulja, hogy létezik egy a foglyok által ásott alagút, amin keresztül megszökhetünk. Csak épp nem az igazi a szellőzése, ezért be kéne szerezni egy fújtatót... Nyomozgatunk (mindenkit leszólítunk), és kiderül, hogy fújtató csak a konyhán van. Oda pedig egy jól lezárt ajtó vezet, illetve egy jól őrzött bejárat az étkezőből. Az utóbbi megoldás túl rázós, úgyhogy marad a zárt ajtó. Természetesen újra egy feszítővasra lesz szükségünk. Ezt könnyen szerezhetünk, bár sajnos a seftes bajtársunknál épp nincs raktáron... Csak annyit kell tennünk, hogy átmászunk két kerítésen kelet felé a jól ismert útvonalon, csak ezúttal nem kerüljük ki a raktárt, hanem amint az őr kijött, bemegyünk utána. A pajszer a helyiség déli végében található. Ha elég gyorsak vagyunk, ki is mehetünk, még mielőtt az őr elérné a bejáratot a másik (keleti) oldalon.

6

Miután elmentettük a játékállást, ugorjunk a következő éjszakára! Feszítővassal a kezünkben és cipőkrémmel az arcunkon lopakodjunk ki a barakkból! A most következő útvonalat kétszer fogjuk használni, úgyhogy jól jegyezzünk meg mindent! A barakk kijáratánál balra kell fordulnunk, majd a sarkon megint balra. A kutyaól mellett álljunk meg, és figyeljük meg a kerítés másik oldalán sétáló őr mozgását. Nagyjából előttünk kell megfordulnia, és ahogy ez bekövetkezik, már indulhatunk is. Másszunk át a kerítésen, és siessünk a sarkon található fémhordók mögé. Nehogy nekik menjünk, mert a zajra rögtön felfigyel az őr! Innen északra kell fordulnunk, és simám el is jutunk az útkereszteződésig. Itt 3-4 őr figyel, de jócskán van rá lehetőségünk, hogy északkelet felé elslisszoljunk a kerítésig. Majdnem az őrkunyhóig el kell menni, mert csak ott ér véget a kerítés tetején a szögesdrót. Miután átmásztunk, két őrrel találjuk magunkat szembe. Általában csak állnak, de ha az egyik épp mászkál, várjuk meg, amíg arccal délnek felveszi az alapállását. A lámpáik fényén kívül nyugodtan elosonhatunk előttük az étkező sarkáig (ugyanis ha valaki figyelt, az észrevette, hogy az étkező szektorba jutottunk). Az étkezőt viszont jobbról kell megkerülnünk. Menjünk el mögötte egész addig, amíg meg nem látjuk az őrtornyot és a pásztázó fénykört. A reflektor jobbra-balra mozog. Figyeljük meg a mozgását, és egyszer, amikor jobbra haladva elhagyta az étkező sarkát, futás (lehet állva is) a sarkon túlra, az ajtó elé, és ugyanezzel a mozdulattal feszítsük is fel a zárat! Ha még van időnk, be is nyithatunk, és (már guggolva) be is mehetünk. Ha valakinek ez túl sok lenne, csinálhatja három részletben is, csak vigyázzon, mert a reflektor nagyjából az ajtóig pásztáz. Ha sikerült bejutni, odabent jobbra kell fordulni és guggolva elmenni a helyiség végéig, ott találjuk a fújtatót. Kifelé csak óvatosan, figyeljünk a fényre!!! A visszavezető útvonal ugyanaz.

7

Rossz hírek... Az alagút beomlott a több napja tartó esőtől. Még szerencse, hogy állítólag van egy másik, amit viszont még jó régen ástak valakik. Ennek a bejárata a tábor északnyugati sarkában lévő járműtelepen található, ott is egy lezárt épületben. Feszítővasat vigyünk magunkkal. Az odavezető útvonal megegyezik az előzővel, csak az étkező után át kell másznunk a kerítésen észak felé (itt is jártunk már, ugyebár), majd az iroda épületét megkerülve, a fal északnyugati sarkában huppanjunk át a falon nyugati irányban. Leguggolva megtaláljuk az északi falon tátongó lyukat, amin gyorsan át is bújunk. Innen nyugat felé kell mennünk, már láthatjuk is a célépületet, és (ha fizettünk az őrnagynak) tudjuk, hogy a középső ajtó mögött kell a lejáratot keresnünk. A teherautók alatt eljuthatunk majdnem a zárt ajtóig. Az őr mozgását kifigyelve, a megfelelő pillanatban bújjunk ki a teherautó alól, és rohamozzuk meg a bejáratot. A feszítővasat csak akkor használjuk, ha az őr nagyjából a radarunk szélén vagy annál távolabb van. A kinyitott ajtón lépjünk be, és keressünk meg a lezárt csapóajtót. Brutális határozottsággal nyissuk ki, és másszunk le a járatba! Itt nem videó következik (én pl. azt hittem), hanem előre kell haladnunk pár métert first person nézetben, és máris szabadok vagyunk.

CHAPTER 3 - "CASTLE COLDITZ"

A többi fogoly:

Group Captain Henri Dubois – a helyi Escape Committe egyik vezetője
Major William Kingsley – az Escape Committee másik vezetője
Private Michael Kapowski – szökési tanácsadó
Private Luka Beratti – valutáért segít
Private Dwight Johnson – a helyi seftes
Private Tony Caponi – a kockajáték szervezője
2nd Lieutenant Dick Williams – valutáért segít
2nd Lieutenant Reginald Worthington – mindig tud valami hasznos info-val szolgálni
Flight Lieutenant Ricki Logan – valutáért segít
Corporal Douglas "Sure Shot" Spears – valószínűleg Britney nagyapja, amúgy nála lehet célbadobni
Colonel Harding – régi ismerős a Stalag Luft táborból

1

Szabadságunk most sem tartott sokáig, és ezúttal a Colditz-ba kerültünk, ugyanoda, ahova Harding ezredest is szállították sikertelen kalandja után. Mint láthatjuk, ez már nem egy erdei tábor, hanem egy szürke, hideg kastély tele szűk folyosókkal és rengeteg őrrel. Első pillantásra itt már mindenféle lopakodás reménytelennek tűnik, de a sok zsúfolt, szűk helyiség legalább annyira a segítségünkre lesz, mint amennyire amúgy megnehezítené a dolgunkat. Középen található egy udvar, itt van a gyülekező és szabad foglalkozás, és innen nyílik minden számunkra legálisan elérhető helyiség: az étkező, illetve az A és B barakkok. Mi az A barakkban vagyunk elhelyezve, a folyosó végén balra levő teremben. Fussuk le a szokásos köröket, mindenkitől kérdezzünk meg mindent, és világossá válik a cél: beszélnünk kell Hardinggal.

2

Ez nem lesz könnyű feladat, ugyanis külön szobában őrzik éjjel-nappal, még az étkezőben is egy őr áll mellette. Mint azt megtudtuk, a "szállásunk" előtt álldogáló őr asztalán csillogó tárgy nem más, mint egy álkulcs, amivel Kapowski már nyitogatta a helyi zárakat, amíg el nem kapták. Erre biztosan szükségünk lesz, ugyanis Harding szobájába csak egy igen hosszú és veszélyes útvonalon juthatunk el. Konkrét útvonalat senki nem tud mondani, de mindenki úgy tudja, hogy a könyvtáron keresztül kell elindulni, és valahogy el kell jutni a színházterembe, ahonnan valószínűleg egy titkos csapóajtó vezet a B barakkba, ahol Hardingot is őrzik. Aki az akció előtt még valutát is akar gyűjteni, az figyelmesen járja körbe a terepet, találhat bőven. Maga az akció csak éjjel hajtható végre. Várjuk meg tehát a lámpaoltást, majd fél 11 körül induljunk el! Lopakodva (nem kell bekennünk magunkat) közelítsük meg az asztalt, amin az őr az álkulcsot tartja. Ha minden igaz, ő ilyenkor már a közelben alszik egy széken, és mellesleg a könyvtár bejáratát őrzi (ha nem, akkor várjunk). Lopjuk el a kulcsot (Négyzet gomb), majd szép csendben menjünk a könyvtár ajtajához, ami mellett a német alszik. Az X gombbal piszkáljuk meg a zárat, majd nyissuk ki az ajtót, és menjünk be. Innen csak egy lépcső vezet felfelé, aminek a végénél szintén ül egy katona. Ő általában aludni szokott, szóval nyugodtan elindulhatunk felfelé (végig guggolva), ha esetleg ébren van, úgyis feláll, és elindul felénk. Ilyenkor gyorsan menjünk vissza az alsó részre, és kis idő után induljunk el újra, ekkor már biztosan aludni fog. A mellette lévő ajtón haladjunk tovább (előbb kukucs!), és így egy nagyobb terembe jutunk, de egyelőre takarásban vagyunk az ott sétáló őrtől. Induljunk el a rögzített kamera irányába, de ne forduljunk be rögtön a kis lépcsőre! Az őr útvonala a következő: felmegy a túloldalon látható lépcsőfordulóig, áll egy keveset, majd lejön, átvág a termen, és a hozzánk közelebb lévő fal előtt is álldogál egy kicsit. Akkor induljunk el, amikor nagyjából a lépcső elé ér. A szemközti falig kell elmennünk, és itt vagy bebújunk a középen álló szekrénybe (nyitás: Négyzet gomb), és onnan leskelődve megvárjuk, amíg az őr visszajön és elmegy a falig, vagy bátran elindulunk a lépcső felé, útba ejtve a fal mellett álló szekrényt. Az őr először észre fog venni, de ha guggolva a szekrény mögött a fal felé nyomjuk a kart, elveszít szem elől. Amint hátat fordít, hogy újból kedvenc fala irányába induljon, már ki is bújhatunk szegényes rejtekünkből, és irány a lépcső! Ahogy felérünk, egyenesen menjünk tovább a könyvespolcok közé. Idefent még egy őr sétálgat, őt belső nézetből figyeljük meg (L1). Három pont között mozog. Alaphelyzetben ül egy széken, majd az ablak elé áll, amin nekünk majd ki kell másznunk (ilyenkor pont oldalról látjuk a könyvek között), végül egy távolabbi sarokban is nézelődik, természetesen nekünk háttal. Ezt a pár másodpercet kell kihasználnunk, és akár állva is az ablakhoz sietni (a kamera szemszögéből nézve jobbra lesz), és kimászni rajta (X gomb). Engedjük el a párkányt, és keressük meg balra a falon lévő létrát. Másszunk fel, menjünk el a következő akadályig, itt is másszunk fel, majd kövessük az egyetlen lehetséges útvonalat. Egy ablakhoz jutunk, amin be is mászhatunk, ugyanis a színház padlásán vagyunk. Belül balra induljunk el, és menjünk végig a folyosón, amíg el nem érjük a lejáratot. Miután lemásztunk, egy videót fogunk látni, amiből kiderül, hogy szigorítják az őrséget. Pánikra semmi ok, nekünk ez sem lesz elég szigorú :) A mellettünk lévő kétszárnyas ajtón menjünk be, majd a tőlünk jobbra lévő lépcsőn le, de ne teljesen! Egy őr sétálgat mellettünk, a lépcső aljától egy székig. A lépcső végénél várjuk meg, hogy elmenjen mellettünk, majd amikor megállt, a lépcsőkorlátot kikerülve kerüljünk mögé, és induljunk el arra amerről jött. Ez hajmeresztően nézhet ki, ugyanis a lépcső alja majdnem egyvonalban lesz az őrrel, de ha végig jobbra tartunk, nem fog észrevenni. Utunk végén egy ajtóba ütközünk. Ne habozzunk, nyissuk ki, és lopózzunk be, de csak kb. 2 méterre (legyünk BENT az új helyiségben, de az ajtó még ne tudjon becsukódni mögöttünk). A helyzet ugyanis a következő: itt már az előző őr nem fog észrevenni, az előttünk sétáló pedig MÉG nem. A helyszín amúgy ismerős lehet az imént látott videóból, ez bizony a raktárként funkcionáló színházterem. Az őr nagyjából körben járkál, az óramutató járásával megegyező irányban. Annyi a dolgunk, hogy a terem bal oldalán a nagy ládák fedezékét kihasználva jussunk el a túloldalra, vagyis a színpadra. Ez nem lehet gond, ha jól időzítjük az indulást (kb. akkor induljunk, amikor az őr a bal szélről elindul jobbra). A színpadra felérve siessünk tovább majd a hátsó falnál forduljunk balra. Hihetetlen, de egy csapóajtó előtt állunk... Nyissuk ki, másszunk le. A "B" barakkban vagyunk, körülöttünk mindenki horkol. Keressük meg a kijáratot, és menjünk ki a folyosóra. Balra kb. 2 méterre egy őr áll, tehát ne erre próbálkozzunk. Harding különszobájának ajtaja jobbra lesz a szemben lévő falon. Itt újra izgulhatunk, ugyanis odabent egy őr köröz. A kulcslyukon keresztül figyeljük meg a mozgását. Lesz egy olyan pillanat, amikor a radar bal felső sarkában megáll, pont háttal az ajtónak. Ez lesz a megfelelő alkalom az indulásra. Nyissunk be, majd szépen lopakodva menjünk át a szobán végig jobbra tartva, így elérjük Harding ajtaját a sarokban. Fellélegezhetünk! Feltéve, hogy elég gyorsak voltunk, és még nem volt reggeli névsorolvasás, amiről sikerült lemaradni...

3

Hardingnak egy német egyenruhára van szüksége. Ilyesmit a mosodából lophatunk, ami az udvarról nyílik. Az Escape Committee tanult vezetői szerint nappal kéne megkísérelnünk az akciót, de akinek nem ment el az esze, az nem foglalkozik ilyen buta amatőrök tanácsaival. Várjuk csak meg a lámpaoltást, és a szobából kijövet forduljunk balra, majd a magunkkal hozott álkulccsal buheráljuk meg a folyosó végén található ajtót. Ha itt kimegyünk, már az udvar lezárt oldalán vagyunk, és csak a falat kell követnünk, hogy elérjük az első kétszárnyas ajtót, ami a mosodába nyílik. Az ajtó előtti téren csak egy őr sétál, de ha végig a fal mellett maradunk, nem fog észrevenni. Amikor épp távolodik, nyissuk ki a zárat, de ne lépjünk be, csak egy kiadós leskelődés után. Odabent ugyanis egy őr mászkál. Egyszer megáll lent, az ajtóval szemben, utána felmegy baloldalon egy lépcsőn, és ott is áll pár másodpercig. Mivel a lépcsőn haladva háttal van az ajtónak, ilyenkor kell benyitnunk. Habozás nélkül siessünk a jobb oldali falon lévő ajtóhoz, és nyissunk be, de óvatosan, ugyanis odabent is van egy őr! Guggolva menjünk be, és rögtön forduljunk balra, majd haladjunk addig, hogy a kamera képe az egész helyiséget mutassa. A szoba túloldalán jobbra-balra sétál az őr, az egyenruha pedig pályájának jobb oldali végénél található. Ha észrevesz, ne essünk pánikba, a szoba tele van rejtekhelyekkel, percekig is bújócskázhatunk vele, csak ne álljunk fel. Nos, ha sikerül észrevétlennek maradni, akkor lopjuk el a ruhát, majd a lehető leggyorsabban menjünk vissza az ajtó elé. Itt már nem fog meglátni, mi viszont győződjünk meg róla, hogy a túloldalon lévő őr épp elindul a lépcsőn felfelé, csak utána menjünk tovább. Ne álljunk meg sehol, siessünk a kijárathoz, majd innen a legrövidebb úton vissza a barakkba. Tegyük a ruhát a ládába, és mentsük el az állást!

4

A délutáni szabadidőben öltözzünk át, és így német katonának álcázva, sétáljunk (NE fussunk!) be a "B" barakkba, és menjünk el egészen Harding ajtajáig. A kövér őr ne zavarjon, elég hülye, hogy átverje magát.

5

Harding megszökött, és nekünk utána kell mennünk. Egyetlen megoldás egy találka a kastély alatti csatornarendszerben. Előtte azonban még szereznünk kell pár hivatalos iratot. Harding egykori őrzője, a kövér fickó épp az orosz frontra készül :) , és az irodában gyűjti össze az iratait. Reggelinél menjünk be az étkező sarkában található ajtón (azon amelyik egy kis emelvényről nyílik), és figyeljük meg a németek étkezőjében őrködő két katonát. A feladat egyértelmű, végig a jobb oldali fal mellé lapulva eljutni a terem túloldalán lévő ajtóig. Ha észrevesznek, csak haladjunk tovább, ha nem voltunk túl közel az őrökhöz, nem lesz gond. Az ajtó az irodába nyílik, ahol épp dagi álldogál a sarokban. Az egyik asztal sarkán láthatjuk a papírt, amire szükségünk van, egy laza mozdulattal lopjuk el, és a már ismert útvonalon siessünk vissza az étkezőbe.

6

Már indulhatnánk is, csak épp szükségünk lesz egy szerszámra, amivel kinyithatjuk a három lejárat egyikét (udvar, konyha, német étkező). A szerszámot a németek udvarán találjuk, ami a kastély másik felén található. A következő a teendő: reggeli idején menjünk be a szakács mögötti ajtón, majd forduljunk balra, és az ott lévő ajtón keresztül már ki is jutottunk a német udvarra. Egyetlen őr figyelmét kell kijátszanunk, ő pedig pont az udvarra vezető lépcső előtt őrködik. A szerszám balra-előre lesz, egy őrkunyhó melletti asztalon, nagyjából a középen álló teherautóval szemben. Annyit kell tehát tennünk, hogy amikor az őr a lépcső aljától már jobbra jár, (akár állva is) elindulunk a kunyhó irányába. Minden gond nélkül el kell jutnunk az asztalig, ahonnan elemeljük a szerszámot. Ezután vigyázzunk, mert a szerszámmal a kezünkben sokkal feltűnőbbek vagyunk! Menjünk el a középen lévő fedezékig, és amikor az őr visszafelé indul, innen rohanjunk el a lépcsőig. A kis ajtó után dobjuk el a szerszámot, majd térjünk vissza az étkezőbe. Ahogy lehet, mentsünk állást!

7

Az utolsó akció következik. Több módon is meg lehet csinálni, lássuk az egyik lehetőséget! Reggeli közben sétáljunk be a szakács mögé, keressük meg az otthagyott szerszámot, majd a folyosó kamerához közelebbi végén menjünk be jobbra, a konyhába. Tartsuk az irányt, és már látjuk is a lejáratot. A szerszámmal nyissuk ki, majd másszunk le. Odalent ejtsük el a szerszámot, már nem lesz rá szükség. Jobbra kell mennünk. Kukucskáljunk be az ajtón! Tisztek őrködnek idelent, szóval nem lesz könnyű dolgunk. Amint a túloldalon őrködő német megfordul, azonnal nyissuk ki az ajtót, és kússzunk el a szemben álló ládákig. A tiszt azonnal jön is vissza, és újra felénk bámul egy ideig, de a ládáktól nem vesz észre. Amint ismét megfordul, a lehető leggyorsabban induljunk el balra az oldalfolyosón, majd megint balra, és jobbra (követve a folyosót), és itt bújjunk be a bal oldalon álló hordók mögé. Figyelem! Itt is őrködik egy tiszt, ami azt jelenti, hogy csak akkor induljunk el az előző búvóhelyünk mögül, ha ez a másik épp nem erre jár (figyeljük a radart)! Ez az utolsó tiszt az U alakú folyosón sétál egyik végétől a másikig. Tehát várjuk meg a hordók mögött, hogy elsétáljon mellettünk (szemből kell érkeznie, és mögénk megy), majd siessünk előre, arra, amerről jött. Itt már jobb, ha állva futunk, ugyanis nem

lesz több őr, csak egy ajtó, és pár kanyarral odébb a türelmetlenül várakozó Harding.

CHAPTER 4 - "SABOTAGE"

A többi fogoly már ismerős, a helyszín újra a Stalag Luft tábor.

Hát igen, a dolgok kicsit megváltoztak kedvenc fogolytáborunkban. A németek építik a rakétájukat, ezért kicsit átformázták a tábort. Ami azelőtt a nyugati építési terület volt, az most a barakkok parcellája, a régi barakkok pedig le vannak rombolva, és abban a szektorban most tisztek őrködnek. Tehát pontosan a tábor délnyugati sarkában vagyunk. A hó is szakadatlanul hullik, ami azért vicces, mert így megmaradnak a lábnyomaink, erősen megnehezítve ezzel a dolgunkat. Ismerkedjünk meg az új környezettel, és új útvonalakkal, aztán csapjunk a közepébe!

1

Miután mindenkivel elbeszélgettünk, tudjuk a dolgunkat. A németek postaépületéből kell ellopnunk egy küldeményt. Rajta hát! Cipőkrémet a 3-as barakkban találunk, várjuk meg az estét, és induljunk útnak. Ha kimegyünk az 1-es barakk ajtaján, balra egy őrt fogunk látni, ne közeledjünk hozzá. Még egy őr van a környéken, ő a 3-as körül járkál. Célozzuk meg a 4-est, és kb. a sarkánál álljunk meg. A fal mentén lopakodjuk az őrtorony felé, de vigyázzunk a fénykörökre, de menjünk túl messzire. A feladat egyszerű: az ajándékba kapott csúzlival ki kell lőnünk a reflektorokat (követ találunk a barakkunk előtt). Lőjük be a "fegyvert", vagyis nézzük meg, merre hord. Kicsit a cél fölé kell célozni, az iránnyal nem szokott gond lenni. Ha sikerült a két felénk néző reflektort kilőni, várjuk meg, amíg az őr a 3-as körül elhalad mellettünk, és másszunk át a kerítésen kelet felé. Egy másik kerítésen is át kell másznunk, ekkor érünk az egykori szektorunkba. Itt már ne legénykedjünk, mert az őrködő tisztek másfélszer olyan távolról meglátnak, mint a közkatonák, és nehezebb őket lerázni. Látnunk kell egy teherautót (meg egy rakás valutát, pakoljuk el, amit lehet). A teherautó északi végéből nézve pont kelet felé van az egykori 1-es barakk, már csak egy pár romos fal. Figyeljük meg a tisztek útvonalát, és a megfelelő pillanatban lopakodjunk be a romok közé. Ami odabent csillog, az egy álkulcs, és pont ezért jöttünk. Ha az őr már elment előttünk, menjünk ki, és közelítsük meg a teherautótól északra álló épületet. Nyissunk be, majd rögtön bújjunk el az előttünk álló ládarakás mögött. Egy őr járkál odabent faltól falig, de csak a déli falnál áll 4-5 másodpercig. Amint megfordul tehát az északi fal előtt, lopakodjunk el mögötte a másik rakás láda mögé. Nocsak, egy feszítővas! Fogjuk meg, majd az előző módszerrel ismét sunnyogjunk el az őr mögött. Ajtónyitási feladatokra ily módon felkészülve, térjünk vissza a szállásunkra, és mentsük el az állást. A következő akció a postarablás.

2

Ez sem lehet probléma. Vigyük magunkkal az álkulcsot, és jussunk el valahogy a szektor északkeleti sarkába (ahol a zuhanyzó "labirintus" van). Óvatosnak kell lennünk, 3 őr is fordul egyet a környéken. Másszunk át kelet felé, majd menjünk balra, a már ismerős kereszteződéshez. Itt jobbra, vagyis keleti irányba haladjunk tovább. Középen haladjunk, mert két oldalról könnyen észrevesznek. A tábor szélén balra lesz a parancsnoki épület, jobbra a posta. Lőjük ki a fényszórót, aztán figyeljük meg az őr mozgását. Gyorsan kell cselekednünk, ugyanis még a zárat is ki kell nyitnunk. Ahogy eltávolodik az ajtótól, határozott mozdulatokkal menjünk az ajtó elé, nyissuk ki, és menjünk be. Másik útvonal a sarok nyugati oldala felől, a ládák mögött van. Az őr hajlamos lecövekelni az ajtó előtt, lőjük (vagy dobjuk) meg egy kővel, és amíg minket keres, jó nagy körben menjünk vissza az ajtó elé, és hatoljunk be. A csomag balra lesz egy asztalon. A visszaút ugyanaz, csak ne felejtsünk el kinézni a kulcslyukon indulás előtt, és az ablak elé se álljunk, mert akkor lőttek a postarablásnak!

3

A szokásos körbekérdezgetés után három dolgot tudunk meg: van egy épülő alagút, meg kell szereznünk a rakéta terveit, illetve le kell fényképeznünk a rakétát. Kapunk egy kamerát is, ezt ne felejtsük el magunkkal vinni! Itt most nagyon gyorsnak kell lenni, ha vissza akarunk érni reggel 5-re. Álkulcs is legyen nálunk! Az alagutat használjuk, ami a 2-es barakkból indul, meg fogjuk találni. A kis kerekes kocsit is használhatjuk a Négyzet gomb segítségével. Az alagút egyelőre csak két kerítés alatt halad át, és az egykori zuhanyzónál van a kijárat. Ha kijutottunk vigyázzunk, mert egy tiszt halad el a közelben minden körben. Kelet felé mennünk. Ha elértük a sarkot, megint figyeljünk az ott köröző őrre! Ha tiszta a levegő, induljunk el északra a kerítés mellett, ugyanis csak a legvégén, egy fal mellett szűnik meg a szögesdrót a tetején. Miután átmásztunk, 10-15 méterre északkeletre láthatunk egy víztározót egy alacsony fal mögött. Másszunk át, és a mosoda mellett találjuk magunkat. Egy őr ül az ajtó előtt, de nem néz felénk. A déli kerítés egyik részén szintén nincs szögesdrót, itt másszunk át dél felé. Az épület sarkánál várjunk, amíg az őrködő tiszt visszaindul dél felé, és induljunk el utána. Pár méter után vált a kamera, és egy létra előtt állunk. Másszunk fel, majd jobbra a másik létrán tovább. Az épület tetején vagyunk (ez az épület volt az egykori raktár). A tető keleti oldaláról tisztán látni a rakétát. Ha nálunk van a fényképezőgép, nyomjuk le az L1-et, majd az L2-t. Középen kis jel mutatja, hogy fényképezhetünk. A Négyzet gombbal fotózhatunk, Stone szól, ha nem jó a kép. Námármost, az időnk igencsak ki van számolva erre az akcióra, úgyhogy ezután érdemes visszafordulni, és a dokumentumokért másnap eljönni. Ugyanez az útvonal, csak innen be kell jutnunk az épületbe. A tető északkeleti sarkán van a lejárat. Ha lent vagyunk, belső nézetet használva nézzünk körül. Egy tiszt köröz a helyiség túloldalán, és elhalad a velünk szemben lévő lépcső előtt is. Menjünk el a második szekrényig, itt fordul jobbra az őr. Ahogy ez megtörténik, siessünk arra, amerről jött, majd gyorsan le a lépcsőn. Itt még egy tiszt őrködik. Kijön a lépcső mellé, majd megfordul és újra észak felé halad. Menjünk utána, de a bent álló rakéta mellett bújjunk el egy szekrény mögött úgy, hogy amikor visszafelé fog jönni, simán elsétáljon mellettünk. Ha elsétál mellettünk, futás tovább arra, amerről jött. Az út végén egy kis szobába jutunk, ahol egy páncélszekrényt találunk. Nyissuk ki az álkulccsal, majd vegyük magunkhoz a dokumentumokat. Az ajtó mellett várjuk meg, amíg az őr ideér, majd visszafordul (radar). Kövessük egészen az előző (rakéta melletti) rejtekhelyünkig. Most úgy helyezkedjünk, hogy dél felől legyünk takarásban, és ahogy elhalad mellettünk, indulás fel a lépcsőn, ki a tetőre, le a létrán, vissza a kerítéseken és az alagúton keresztül. Piszok gyorsnak kell lenni, mivel még a cipőkrémet is le kell mosni az arcunkról, és a többiek már sorakoznak a névsorolvasáshoz. Elvileg talán egy körből is meg lehet oldani a lopást és a fényképezést, ha valaki jó sokat gyakorolt előtte.

4

Az újabb feladat: német tisztnek öltözve bejutni a rádiószobába, és jelezni az angoloknak, hogy bombázzák le a tábort. Az egyszerűbb megoldást írom le. Mivel az alagutat közben tovább ásták, újabb kijárata nyílt a németek szektorában, egy kis raktárhelyiségben. Éjjel menjünk. Ahogy kijutottunk a járatból, kukucskáljunk ki a kulcslyukon. Egy őr sétál körbe-körbe az ajtó előtti kis téren. Ahogy elmegy az ajtó előtt, lépjünk ki, majd óvatosan kövessük. A keleti fal közepén csillog egy kulcs, ahogy odaérünk, lopjuk el, majd folytassuk az utunkat észak felé. Az épület sarkánál (jobb oldalon) álljunk meg, és várjuk meg, hogy az előttünk őrködő tiszt elmenjen jobbra. Forduljunk ki jobbra a sarkon, és menjünk fel a lépcsőn. A most lopott kulccsal ki tudjuk nyitni az ajtót, odabent pedig balra, egy asztalon megtaláljuk a tiszti egyenruhát. Ahogy jöttünk, menjünk vissza.

5

A következő akciót délután kell végrehajtanunk. Tehát az "afternoon freetime" kezdetekor német tisztnek öltözve, az alagúton keresztül menjünk el a német raktárig. A helyzet a következő: a rádiót őrző tiszt du. fél ötkor rövid időre elhagyja a szobát, ez alatt az idő alatt kell cselekednünk. Tapadjunk a kulcslyukra, és amikor fél öt után halljuk az ajtócsukódást, majd látjuk a tisztet elmenni észak felé, menjünk ki, rögtön jobbra be az első ajtón, lassan lépkedve el a két bent lévő tiszt között, majd a terem végén balra be az ajtón. A rádió az asztalon van, használjuk a Négyzet gombbal!

6

A bombázás és a tömeges szökés megkezdődött. A mi feladatunk hatástalanítani a rakéta indítórendszerét. Öt percünk van. A tábor teljesen kihalt, sehol egy őr, szóval ahogy csak tudunk, rohanjunk kelet felé. Másszunk fel az irányító épület tetejére, majd le a létrán, ahogy már egyszer csináltuk. Itt már van őr. Körben halad, ahogy szokott, nekünk annyit kell tennünk, hogy követjük. A keleti falon, nekünk balra csillog egy kulcs, ahogy odaérünk, fogjuk meg (arra vigyázzunk, hogy odakint az ablak előtt is sétál egy őr!), majd kövessük tovább a tisztet, és pont a pályánk túloldalán, a lépcső tetejénél lévő indítópultnál használjuk! Stone csak berakja a kulcsot, és már mehetünk is tovább. Odalent a megszokott tiszten kívül még a táborparancsnok is izgatottan mászkál, itt már keményebb lesz átjutni a páncélszekrényt is rejtő szobáig. A két német pályája ugyanaz, csak a fázisuk tér el, de változó, hogy mennyivel. Van, hogy majdnem együtt haladnak (ilyenkor a már ismert módon, egy húzással mögéjük kerülhetünk), de van, hogy pont a pálya két ellentétes végén járnak. Ilyenkor kétszer is el kell bújnunk, hogy mögéjük kerüljünk. Egyszer a már ismert helyen, és utána, ahogy befordultunk kelet felé a sarkon, az ott lévő kapcsolószekrény mögött újra meg kell bújnunk. Ahogy a másik tiszt is elmegy mellettünk viszont rohanás befelé, mert az előző épp most tér vissza. A szobában ne álljunk fel, csak várjuk meg, amíg épp egyik sem lát be az ajtónyíláson. A kulcs a falon van, és tőle balra az indítópult. Ha mindent jól csináltunk, még maradt is egy percünk.

CHAPTER 5 - "UNFINISHED BUSINESS"

Új foglyok:
Corporal Vincent Bernier
Staff Seargent Daniel Crown

Ismét Colditz. Érkezésünkkor Hardingot magánzárkába vágják, nekünk kell tehát cselekednünk. Beszéljük meg a teendőket az Escape Committe embereivel, és ismerkedjünk meg az új arcokkal. Valutát bőven találunk az udvaron és az épületekben.

1

Első feladatunk egy kulcs megszerzése a német adminisztrációs irodából, ahonnan annakidején a papírokat loptuk. Amíg a többiek reggeliznek, mi óvatosan osonjunk az ajtóhoz, ami a németek étkezőjébe nyílik. Odabent kicsit kevesebb lett a fedezék, viszont a szemben lévő sarokban elbújhatunk egy szekrényben. Két őr van bent, az egyik körbe sétál a teremben, a másik csak ide-oda mozog a túloldalon, az iroda bejárata előtt. Figyeljük meg a mozgásukat, és hamar világossá válik, mikor kell indulnunk. Én középen indultam el, a két asztal között, így még akkor sincs minden veszve, ha valamelyik őr észrevesz, mert jó nagyot kell kerülnie, hogy közelről is megvizsgálja, mit látott. Ez alatt az idő alatt gyerekjáték elmenni az ajtóig. Odabent nincs senki, a kulcs középen van egy asztal sarkán. Visszafelé először nézzünk be a kulcslyukon, és amikor mindkét őr hátat fordít az ajtónak, induljunk, és megállás nélkül menjünk vissza az étkezőbe.

2

A kulcs a könyvtár földszinti bejáratát nyitja, itt már szintén jártunk. A következő feladat: megtalálni Harding titkos fedezékét, valahol a padláson, és kitalálni, miben sántikál. A bejárat az "A" barakkban található, de ugyebár ezt már mindenki tudja. A gond csak az, hogy most sokkal keményebb az őrség. A folyosó bejáratánál leskelődjünk a kulcslyukon. Egy őr sétál bent fel-alá. Ahogy visszafelé elmegy az ajtó előtt nyissunk be, siessünk a könyvtár bejáratához, nyissuk ki a kulccsal, és a lehető leggyorsabban nyissunk is be, de rögtön guggoljunk is le. Valószínűleg épp egy katona háta mögött kuporgunk (ha nem, akkor baj van). Ahogy a német elindul, lopakodjunk utána. Amint felért az emeletre, mi menjünk egyenesen tovább, és bújjunk el a szekrényben! Várjunk, amíg elindul lefelé, és lépjünk ki. A könyvtár ajtaja balra (a kamera szemszögéből) lesz a lépcső mellett. Nézzünk be, mert odabent is két őr sétálgat. Az egyik a baloldali könyvespolc körül járkál (de éjjel alszik), a másik jobb oldali körül. A javasolt útvonal: be, jobbra, és a jobb szélen el a lépcső aljáig, úgy, hogy mindig takarásban legyünk a polc által. A lépcső előtti asztalon egy csúzlit találunk, vegyük fel, majd induljunk felfelé. A lépcsőfordulónál álljunk meg, és várjunk, amíg odafent az őr megfordul, és távolodik a lépcsőtől. Guggolva siessünk fel, a végénél rögtön balra, és ki a bal oldalon lévő ajtónyíláson. Innen akár futhatunk is, egész addig, amíg el nem érjük az utolsó szobát, ahol már csak két ablak van. Lépjünk ki az ablakon, és forduljunk balra. A végén másszunk fel a kötélen, majd be az ablakon. Itt jön a meglepi, a szomszéd szobában pedig egy pajszert találunk. Nem kell elhoznunk, nem nagyon lesz rá szükség. Visszafelé, ahogy lemásztunk a kötélen, a Négyzet gombbal akasszuk ki a csáklyát. Menjünk végig a fa párkányon, és ahol nincs korlát, ott beakaszthatjuk a kötelet, amin lemászhatunk egy apró teraszra, ami már ismerős lehet azoknak, akik először körbejárták a terepet. Akasszuk le a csáklyát, mert szükség lesz rá. Innen egy létrán jutunk le az udvar nyugati részére, de előbb nézzünk le, mert a fal tövében is van egy őr, és további három az udvar ezen részén. Ha lemásztunk, figyeljük a radart, és próbáljunk meg elslisszolni az őrök között a sorompóig, onnan pedig egyenesen a barakk bejáratáig. Ha észrevesznek (ez meg is fog történni), nem kell megijedni, ha megállás nélkül (lopakodva, természetesen) csak haladunk tovább, nem kapnak el. Jól figyeljük meg azt a részt, mert még párszor lesz itt dolgunk! Jelentsünk Kingsley-nek, és mentsünk.

3

Tehát áruló van köztünk, és ki kell derítenünk, ki az. Éjjel induljunk. Vigyük magunkkal a csáklyát, és a kapott fényképezőgépet. Az étkezőkön, és az irodán keresztül haladjunk tovább a hallba, majd ott jobbra, ki a teraszra. Jobbra nézve láthatjuk a parancsnok erkélyét, ahova fel kell jutnunk, és az alatta álló őrt. Az őrtől nem messze pár fém palack áll, lőjünk beléjük csúzlival, a zajra a német elindul körülnézni, és jó ideig nem megy vissza az őrhelyére. Álljunk az erkély alá, de lehetőleg távolabb, hogy az egész benne legyen a képben, ha belső nézetre váltunk. Ha most megnyomjuk az R1-et, kamera módra váltunk, de ha még egyszer megnyomjuk, megjelenik előttünk a lendülő csáklya. A Négyzet gombra eldobjuk a csáklyát. Mindig ugyanoda repül, úgyhogy lőjük be, és célozzuk meg vele az erkély oldalán lévő kampót. Távolabbról könnyebb! Ha beakadt a kötél, másszunk fel, és az ajtó résén bekukucskálva váltsunk kamera módba, és fényképezzünk! Nem baj, ha amúgy nem látunk semmi lényegeset, a kamera látni fogja :)

4

Két feladatunk maradt: összerakni a félkész vitorlázórepülőt, és valahogy tönkretenni Stahl tábornok laboratóriumát az alagsorban. A repülőhöz három dolog kell: drót, léc és lepedő. Drótot találunk a repülőtől nem messze. A repülő bal szárnyánál van egy ajtó, ott menjünk be, végig a folyosón, majd a kapott acél kulccsal nyissuk ki az ajtót, le a létrán, be a ládák közé, és már meg is van. A léc az udvar nyugati részén lévő kápolnában van. Egy őr járkál bent, de elég sok ideig fordít hátat a földön heverő lécnek, úgyhogy nem nagy probléma kicsempészni. Annál bonyolultabb felvinni a repülőhöz, mivel a csáklyát is hurcolni kell. Legjobb, ha a drót megszerzése után a csáklyát ott hagyjuk az alsó részen beakasztva (a terasz fölött). Így fel tudunk mászni a léccel, majd rakjuk le valahova, akasszuk ki a csáklyát, és dobjuk fel a következő szintre, vegyük fel a lécet, és másszunk be a repülőhöz, majd építsük be (Négyzet gomb). Visszafelé megint hagyjuk az alsó részen a kötelet. Lepedőt a német barakkban találunk. Reggel induljunk, át az étkezőkön és az irodán, balra fel a lépcsőn. Odafent meg kell várnunk amíg az őr elmegy előttünk, és akkor rögtön ki is nyithatjuk a lépcsőtől balra lévő ajtót (mindkét kulcs legyen nálunk). Odabent két őr alszik, de csak ha reggel jövünk! A szoba közepén megtaláljuk a lepedőt, visszafelé ne felejtsük el a kulcslyukat használni. A lepedőt a már ismert módon juttathatjuk el a repülőhöz.

5

Lopjunk egy egyenruhát is! Éjjel menjünk be a mosoda melletti toronyba, fel a létrán, és nézzünk be a kulcslyukon. Odabent a nővér sétál, de nem túl gyors. Amikor a terem jobb oldalán van, nyissunk be, majd menjünk ki a baloldali ajtón. A mosoda előterében vagyunk, csak most az őr nem mozog, csak bámulja lent az ajtót. Lopakodjunk mögé, a szekrény mellett lesz az egyenruha. Vigyük vissza, tegyük a ládába, és mentsünk.

6

Az utolsó előtti akció következik. Reggeli alatt menjünk az előző útvonalon az irodán túli előtérbe. Ott van egy ajtó a sarokban, amit az acél kulccsal tudunk kinyitni. Itt lejutunk az alagsorba. Az első ajtónál nézzünk be. Egy tiszt járkál odaát. Amint hátat fordít az ajtónak, nyissunk be, és bújjunk be az első jobb oldalon lévő bemélyedésbe. A tiszt kb. előttünk fog megfordulni, és amint ez bekövetkezik, menjünk eggyel tovább, és lapuljunk a bemélyedés távolabbi falához. Ahogy a tiszt visszafelé elmegy előttünk, azonnal induljunk tovább, és forduljunk balra a folyosón. Újabb ajtó. Ha benézünk, két tisztet fogunk látni, és egy pár hordót rögtön jobbra. Amikor tiszta a levegő, menjünk be, és lapuljunk a hordók mögé. Figyeljük meg a tisztek mozgását! Akkor kell indulnunk, amikor a nyolcas alakú folyosórendszer középső részén a második tiszt is eltűnik. Elhaladunk az első folyosó mellett, és a másodikon (a középsőn) fordulunk jobbra. Ha megállás nélkül, guggolva megyünk, a közelben nem lesznek az őrök. A falnál balra, majd jobbra. Be az ajtón, és itt megtaláljuk a labor lejáratát. Miután lemásztunk, két tisztet láthatunk az emelvényről, ahova jutottunk. Az egyik folyamatosan nyolcas alakban köröz a közelben, a másik a célobjektum (vezérlőpult) előtt áll, és csak ritkán mozdul ki onnan. Másszunk le a létrán, és ahogy a tiszt elmegy előttünk, kövessük. A pályája végén forduljunk le jobbra, és keressünk fedezéket a vezérlőpult melletti részen. Amint a második őr kidugja az orrát, menjünk be mögé, és programozzuk szét a pultot, egyetlen gombnyomással :)

7

Hosszú videó jön, majd az utolsó akció: eljutni öt perc alatt a német barakk bejárata elől repülőig. Az őrök a helyükön vannak, csak épp van még egy a lépcső aljánál is. Aki lopott egyenruhát, annak könnyű dolga lesz. Az étkezőkön át (rutinfeladat) kijutni az udvarra, onnan be a ládához, átöltözni, szépen elsétálni a létráig, és amikor senki nem néz oda, felmászni. A kötélen tovább, kiakasztani, feldobni a felső szintre, és be az ablakon. Játék végigjátszva, és a videó után már csak egyetlen nyitott kérdés marad: vajon meddig tud egy ilyen összetákolt hulladék vitorlázórepülő utánzat a levegőben maradni?

FREAK


STOP

AMIKOR MÉG SZARVASOKRA NEM VADÁSZHATTUNK VOLNA

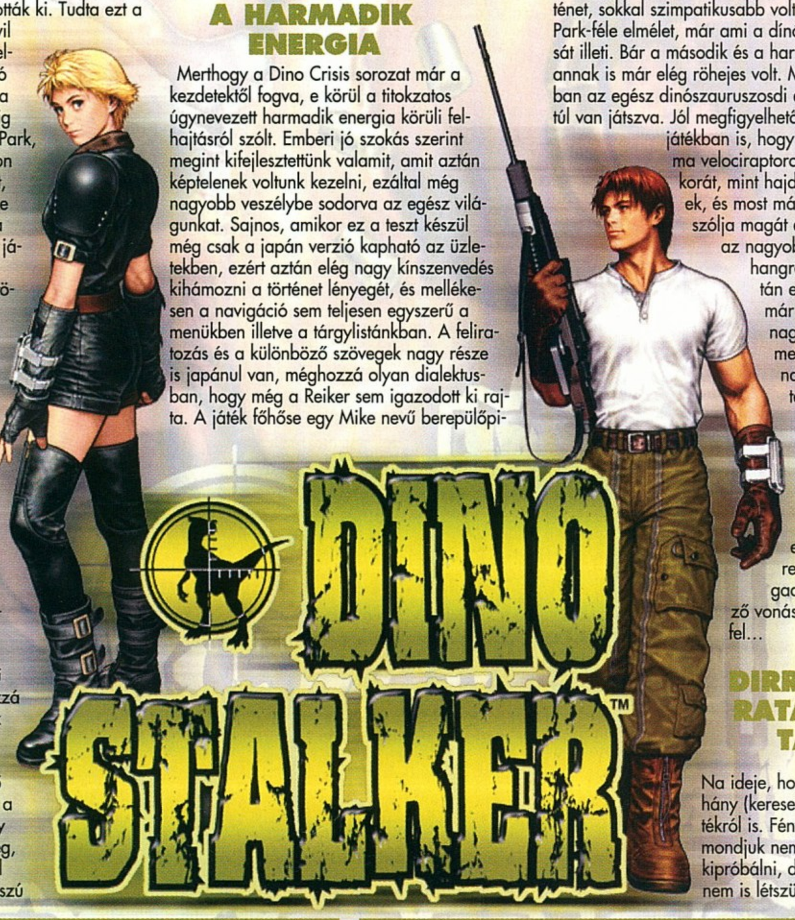
Mióta Spielberg elkészítette a Jurassic Park első részét, hálás téma és hatalmas üzlet lett ez a dinoszauruszosdi, hiszen akkoriban még a gyufák végét is egy T-Rex fejének mintájára alakították ki. Tudta ezt a Capcom is, aki a Resident Evil sorozat sikerén felbuzdulva elkészítette az első használható dinoszauruszos játékot, ami a Playstationre megjelent (addig ugyanis a hivatalos Jurassic Park, és két dínós verekedős játékon kívül semmi más nem létezett, és hát ismerjük el ezek egyike sem volt emberi fogyasztásra alkalmas), a Dino Crisis-t. A játékot nagyon megkajálta a nagyközönség, lévén, hogy tökéletesen ötvözte a Resident széria pozitívumait, és pluszban még hozzá is tett a logikai feladataival annyit, hogy igazi sikersztori legyen belőle. Voltak persze elégedetlenkedő hangok, például hogy túl sokat kell benne feleslegesen mászkálni, és túlontúl is kiszámítható, de vajon ki foglalkozott velük? Aztán megjött a második része is, ami visszatért a jó öreg renderelt hátterek használatához (az első rész ugyanis teljesen poligonos volt), és egy ötletes felépítésű kombórendszert alkottak hozzá a fejlesztők, ami megint csak egy új színt hozott a játékmenetbe. Ezzel nagyjából egy időben jelent meg a első Gun Survivor játék, melyben a Resident Evil történetének egy mellékszálát ismerhettünk meg, belső nézetből fénypisztollyal puffogtatva a zombikra. Hosszú csend és közben lezajlott a konzoloknál a generációváltás. A Nintendo megvásárolta a Resident Evil játékok jogait, így tehát a Capcom kénytelen volt egy újabb Gun Survivort kiadni a Sony 2-es gépétre, ami nekem személy szerint már egyáltalán nem jött be. Nagyvonalakban újra feldolgozta a Code: Veronica történetét, de semmi újat nem tett hozzá. A rajongókon kívül mindenkinek lejött, hogy ez a játék csak némi extraprofit reményében jelent meg, és úgy látszik a Capcomnak bejött a dolog, mert tovább folytatja a Gun Survivor szériát, ezúttal azonban a Dino Crisis világát vették alapul – így jött létre a Dino Stalker. Ezért aztán mindenki előveheti újból a jó öreg fénypisztolyát, kitisztíthatja a csövét, és nem árt, ha ezúttal egy csoszogó dülöngélő rothadó húsú zombi helyett, egy átlagos velociraptor fejének méretére kalibrálja azt be. A reflexekről nem is beszélve...



A HARMADIK ENERGIA

Merthogy a Dino Crisis sorozat már a kezdetektől fogva, e körül a titokzatos úgynevezett harmadik energia körüli felhajtásról szólt. Emberi jó szokás szerint megint kifejlesztettünk valamit, amit aztán képtelenek voltunk kezelni, ezáltal még nagyobb veszélybe sodorva az egész világunkat. Sajnos, amikor ez a teszt készül még csak a japán verzió kapható az üzletekben, ezért aztán elég nagy kínszenvedés kihámozni a történet lényegét, és mellékesen a navigáció sem teljesen egyszerű a menükben illetve a tárgylistánkban. A feliratozás és a különböző szövegek nagy része is japánul van, méghozzá olyan dialektusban, hogy még a Reiker sem igazodott ki rajta. A játék főhőse egy Mike nevű berepülőpilóta, valahonnan a második világháború idejéből. Már épp ledarálná egy ellenséges gép, amikor hirtelen megáll a világ körülötte, és amikor ismét megindul, csak kapkodja a fejét, a karján megjelenik egy számára teljesen ismeretlen szerkezet, a kezébe pedig egy futurisztikus gépfegyver teleportálódik. Sok ideje azonban nincs elmélkedni, egy csapat repülő őshüllő támadja be, szerencsére Mike életképes egy fickó és gyorsan feltalálja magát. Innentől kezdve az ő bőrébe bújva mészárolhatjuk halomra a dinoszauruszokat. A történet aztán ennél egy kicsit bonyolultabb lesz, mer egy hibás számítógép miatt, az elszabadult Harmadik Energia hihetetlen pusztítást visz végbe, dimenziók és korok szűnnek meg, csúsznak egymásba, szakadnak ketté, és megjelennek ismerőseink is a Dino Crisis 2-ből. Sőt az ott még néma lány, Paula, itt még a beszédre is képes. Egyébként nekem nem jött be az a harmadik energiás történet, sokkal szimpatikusabb volt a Jurassic Park-féle elmélet, már ami a dínók feltámasztását illeti. Bár a második és a harmadik része annak is már elég röhejes volt. Meg úgy általában az egész dinószauruszosdi egy kicsit már túl van játszva. Jól megfigyelhető akár ebben a játékban is, hogy most már a sima velociraptorok üvöltenek akkorát, mint hajdanán a T-Rex-ek, és most már, ha csak elszólja magát egy Rex, már az nagyobb, mint egy hangrobbanás. Aztán egy idő után már nem volt elég nagy és gonosz meg látványos a nagy T, megjött tehát a Gigantoszaurusz, meg a kommunikációra is képes velociraptor falkák... A békés növényevők pedig egyre több csak ragadozókra jellemző vonásokat vettek fel...





DIRR-DURR, RATATATA-TATA

Na ideje, hogy ejtsünk néhány (keresetlen) szót a játékról is. Fénypisztollyal mondjuk nem volt alkalmam kipróbálni, de szerencsére nem is létszükséglet hozzá, sőt meg merem kockáztatni, hogy joy-jal sokkal könnyebben elboldogul vele az ember. A DS ugyanis már egy haladós lövöldözős játék. Nevezhetnénk akár FPS-nek is. Ha kontrollerrel nyomod, a bal analóggal mozogsz, a jobbal pedig célzol, lőni az R1-gyel tudsz. Az X az újratöltés, a Háromszög a távcső bekapcsolása (ez nagyon baba!), a Körrel és a Négyzettel az elsődleges és a másodlagos fegyvered között tudsz váltani. A két alsó blokk az oldalazás. A Start-tal a tárgylistába kerülsz, leginkább eü csomagokkal fogsz találkozni (a nagy a legjobb, az ugyanis elhalálozás után ad még egy esélyt), illetve mindenféle ampullákat stb. Cuccokat, új fegyvereket, töltényeket, és az időbónuszt adó kristályokat általában a tereptárgyak szétlövése után tudsz felvenni. Ehhez mindössze annyit fűznék hozzá, hogy a környezet 75-85%-a szétlőhető, érdemes tehát mindenhol szétnézelődni egy kicsit, mi az, ami még megsemmisülhet egy kisseb fajta robbanás során. Fegyverekből felszedhető egy csomó fajta, ezekkel már mindannyian találkozhattatok: gépfegyverek, shoti, gránát és rakétavetők. Alul a képernyőn az energiátok mellett van a radar, ezen fel vannak tüntetve az ellenfelek, de néha egy nyíl is megjelenik, hogy merre kellene haladnotok. Persze nem mindegyik pályán kell mászkálni, vannak járműves szintek, ahol csak lőni kell mint a disznó, természetesen a dzsipes móka sem maradhatott ki a játékból. Az ellenfeleink már a jól megszokott hüllők lesznek, talán ha egy újjal találkoztam a ... a...na ezt most elfelejtettem, de meg fogjátok ismerni, mert főellenségek lesznek nem is egyszer, és mindig párban járnak. A dinók anatómiájával túl sokat nem foglalkoztak, nincsenek leszakadó végtagok, és a kidolgozottságuk is nagyon sok kívánnivalót hagy maguk után. Azért a Turokban fel lett állítva egy mérce nemde? Ehhez hasonló a terep is, ami szintén egy kicsit elnagyolt, nekem mindössze egy dzsungeles rész tetszett, na meg az utánozhatatlan susnyákos rész, ahol próbálsz utat vágni a nyakig érő fűben, közben meg látod, hogy a növényzet izeg-mozog, hullámzik. Kár, hogy mindössze ez is kb. 2 percig tart. A táj kirajzolása pedig teljesen használhatatlan, alig nagyobb a belátható terület, mint mondjuk a PS-es Majmok Bolygójában. A pályák után értékel a gép, és rangot is kapsz, ahogy ezt már megszokhattad. Ha összegeznem kellene, elég összecsapott munka ez, talán csak egy kis "zsebből pénzkihúzásra" utaztak a készítők, mielőtt piacra dobnák a Dino Crisis harmadik részét, ami egyelőre elég nagy baromságnak tűnik, az űrhajóival meg az Alien-es hüllőivel. Szóval ez idáig a leggyengébb Dino Crisisi játék, viszont azt is hozzá kell tennem, hogy ez idáig a legjobb Gun Survivor játék. Vigye, akinek kell.

CSIPI M "A legszájferebb Mario Kart bajnok" LEE





DINO STALKER

CAPCOM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (92KB)
analóg irányító (dual shock2)

✓ dínók
× összecsapott

7 pont

Van-e olyan programozó cég, mely játékot készít a valós, főleg a távol-keleti történelemről, valamint nem hanyagolja az erősebb filozófiai mélységeket, sőt néha a mitológiát is felhasználva készít anyagokat? A válasz igenlő, de hozzá jó alaposan át kell vizsgálnunk a cégek palettáját, hogy akár csak egyetlen egyet is találjunk. Viszont az az egyetlen egy csapat a Koei, mely talán a legszimpatikusabb cég számomra. A fentebb említett, igényesebb témák megjátékosítása súlyos feladat, mellyel az idők során nagyszerűen birkózott meg a Koei. Az eredmény? Kiváló hangulatú anyagok, melyek kivívták a közönség és a szakma elismerését is. Lehet, hogy egyedül vagyok ezzel, de én személy szerint díjazom ha egy játék amellett, hogy szórakoztat még némi tanító szerepet is betölt, azaz olyan ismeretek birtokába is juthatok a segítségével, melyet csak szorgos kutatással vagy a történelem mélyebb tanulmányozásával szerezhetnék meg. A Koei játékai nagyszerűen alkalmazzák ezt a sémát. Nagyon jól szórakoztatóak és ugyanakkor oktató jellegük is van, de mégis a tanulás játék közben nem erőltetett folyamat és nem kényszerített, csupán szükségszerű, ha meg akarjuk érteni, hogy éppen mi is történik a képernyőn. A Koei eddigi játékaiból többet megtudtunk a távol-keleti kultúráról, történelemről és mitológiáról, mint sok könyvből együttvéve. Betekintést nyerhettünk Japán történelmének legérdekesebb szakaszába a Kessen első epizódjából, rengeteget megtudhattunk a távol-keleti mitológiáról a Sayuki-val (nekem ez a kedvenc Koei játékom). A cég örökzöld témája mégis a Kínai történelem egyik legviharosabb korszaka, azaz a Kr.u 222-265-ös időszak, mely a Három királyság történelmével foglalkozik. A cég több játéka is foglalkozott már ezzel, például a Dynasty Warriors sorozat, vagy a Kessen 2. Mindamellett a leghíresebb megjátékosított változata ennek a korszaknak a Romance of the Three Kingdoms című stratégiai játék, melynek sikeres első része után egyre több része jelent meg. Eredetileg SNES-en (vagy talán még előbb?) indult sorozat, az idők folyamán átköltözött PS-re (lásd a VI. részt, ezzel játszottam is egy keveset), majd a PS2 következett. Utóbbira a VII. és már a VIII. rész is megjelent. Sajnos angol változatban nem sok epizód jutott el hozzánk, vagy ha mégis, akkor több évnyi késéssel ahogy azt a VII. rész is bizonyítja. Már 2000-ben, azaz a PS2 megjelenésének évében megérkezett Japánba, míg az angol verzió csak most készült el. Időközben a VIII. rész is kijött, ugyancsak Japánban. Gondolkodtató kérdés, hogy vajon miért nem a VIII. részt adták ki angol nyelven, már csak azért is, mert a VII. már nem képviseli azokat a minőségi elvárásokat, amik manapság elvárhatóak, főleg ha a Kessen 2-őt nézem. Király játék, de a VIII. rész jobban jött volna. Na, talán majd két év múlva....

KÍNA ÚJRA EGYSÉGES! (HÁLA NEKEM)

KÍNA ÉS A DINASZTIÁK HARCA

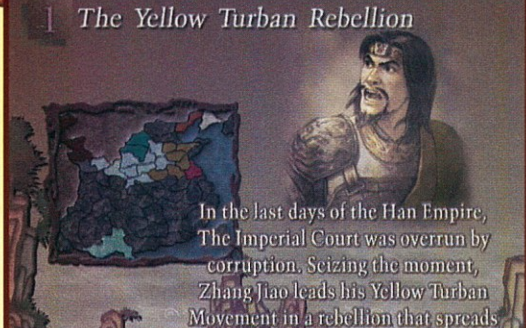
A történelem ismerők tudják, hogy a távol-keleti államok felsőbb uralkodói hosszabb távra mindig dinasztiákban gondolkodva látták hatalmuk több korszakon átívelő megtartását és megszilárdítását. Azaz alapítottak egy dinasztiát (vagy ha úgy tetszik családot), mely kizárólag két, maximum három dologgal volt elfoglalva. Az első hatalom megszerzése, a második a megtartása, míg a harmadik a fennmaradás. Ez utóbbival kevesebb gond volt, bár ellenpéldákat is tudunk. Mindenesetre dinasztiák kormányozták Japánt is (bár ott klánoknak nevezték őket), Kínát, és bár nem tartozik a távol-kelethez Oroszországot is – természetesen Európában is voltak nagyobb dinasztiák, de ezek többsége sokkal rövidebb életű volt a távol-keleti társaiknál, kivétel mondjuk a Habsburgok. Egy-egy ilyen dinasztia akár több száz éven át is uralkodott, és gyakorta korszakokat neveztek el róluk. Kínában ősi hagyománya lett a dinasztiák uralkodásának hisz már i.e. 1800-ban a legendás Hszi-dinasztia kormányozta az országot. Egyesek szerint egyébként a Hszi-dinasztia valóban csak legenda, mert a létezésére kevés nyom utal. Mindenesetre a Hszi-dinasztia után a Sang következett i.e. 1500-1028 között. Erős és jól szervezett államot hoztak létre, ám i.e. 1028-ban megdönti őket a Csou-dinasztia, mely i.e. 771-ig tudja szavatolni Kína egységét. Az i.e. 771-221-ig tartó időszak igencsak zűrzavaros szakasz, egymást váltják a kisebb dinasztiák, és Kína igen megosztottá válik ebben az időben. Érdekességképpen mondom, hogy ekkoriban élt (i.e. 551-479) a híres kínai filozófus Kung Fu-ce vagy ismertebb nevén Konfuciusz. I.e. 221-re a Csu-, Csi-, Han-, Vej- és Csin-dinasztia esélyes a hatalom megszerzésére, ám sikereket csak a Csin ér el és kitartó háborúkkal győz. Terjeszkedése és építkezése miatt azonban uralma tiszavirág életűnek bizonyult, mert i.e. 206-ra hatalma összeomlik. Megjegyezném, hogy ekkoriban (kb. i.e. 214) kezdték el építeni a kínai Nagy Falat. A Csin-dinasztia i.e. 206-ban bekövetkezett bukása után polgárháború tör ki a hatalomért, melyet a Han-dinasztia nyer meg sikerrel és magához ragadja az uralmat. (A Han-dinasztiát egy alacsony sorból származó ember alapította.) Elég sokáig kormányoznak, hisz i.e 206-tól egészen i.sz. 222-ig övék az ország. Megszilárdítják és megerősítik az államot. Bár az utolsó 20 évben már csak névlegesen volt a kezükben hatalom, mert a valós irányítás a különböző hadvezérek kezébe került, kik jelentősen megerősödtek, köszönhetően az ez időben uralkodó gyengekezű Han császároknak. A Han-dinasztia azért különleges jelentőségű, mert a ROTK a Han uralkodók utolsó éveiben kezdődik, és még át is ível azon. A Han-dinasztia bukása után jön létre ugyanis a Három királyság, mely alapot szolgáltatott sok Koei játéknak. A ROTK VII nem csak magának a Három királyságnak kapcsolatát és háborúit mutatja be, hanem magát azt az utat, mely a Han-dinasztia utolsó évei alatt a kialakulásukhoz vezetett. Az egész még i.sz. 184-ben kezdődött, amikor a sárgaturbánus vallási vezetők fellázadtak a Han császár ellen. Ennek részletekbe menő leírásától most eltekintek, mert ez már benne van a játékban – ráadásul megtöltené az újságot. A Három királyság, név szerint a Wu, Wei és Shu birodalmak voltak, melyek intrikával átszőtt kapcsolatban álltak egymással és több háborút is vívtak. Számtalan legendás hadvezér és uralkodó vívta ebben a korszakban harcát, és ennek illetve a királyságok kialakulásához vezető folyamatnak állít emléket a program. Itt tehát nem csak magát a Három királyság történetét kell lejátszanunk hanem az azt megelőző és pár évtizeddel utána következő korszakot is választhatjuk, ha éppen ahhoz van kedvünk. A cél mindig ugyanaz, tehát a saját zászlónk alatt kell egyesíteni a széttagolt Kínát. Egyébként a Három királyság kora i.sz. 222-265 között tartott, majd 316-ra sok kis állam jött lére. Végül is a széttagoltságnak Jang Ti tábornok vett véget, mert 581-ben megalapítja a Szuj-dinasztiát és 589-ben egyesíti Kínát.



AMIT MEGTEHETSZ...

A Romance VII egyértelműen stratégiai játék, külsőleg a legendás Riskre hasonlít, de annál kicsit összetettebb a dolog! Egy körökre osztott stratégiai anyagról van ugyan szó, de olyan lehetőségekkel, melyek kitágítják az ilyen programokkal kapcsolatos elképzeléseidet az biztos. A háború ugyanis csak egy dolog, melyet meg lehet tenni ebben a programban, de nem ez az egyetlen. Kína egyesítésén kívül több célért is küzdhettek és ez a jó ebben játékban. Minden célt több féle módon is el lehet érni. Szeretnél egy erős állam uralkodójaként, egy gazdag országot építeni? Megteheted hisz a ROTK VII-ben fontos szerepe van a gazdasági szárnynak. Ez azt jelenti, hogy aranyat és ételt kell termelnünk, hogy az embereink igényeit kielégítsük. Erre rengeteg lehetőség van, hisz termőföldeket erősíthetünk, adhatunk-vehetünk élelmet. A ha nincs kaja, lázadások keseríthetik meg életed - de jöhetnek egyéb katasztrófák is. Inkább diplomata alkat vagy, aki az erő helyett inkább ésszel és tárgyalások útján éri el célját? Ezt is megteheted, hisz a puszta erőn kívül számtalan diplomáciai út létezik. Szövetségeket köthetsz és ezzel stratégiázva indíthatsz csatákat más birodalmakkal szemben. Játék közben gyakran sikerült szövetségi rendszereket kialakítanom, melyek egyszerre estek egymásnak és egész Kína lángba borult! Mint az I. Világháború kitörésekor Európa. Szövetségi rendszereken kívül akár annektálhatsz is államokat, sőt kapcsolatokat is ki lehet építeni, csak legyünk kedvesek bizonyos tábornokokkal, akik egyébként a játék legfontosabb személyei. És itt jön be a képbe, ha esetleg az erőszakos megoldások híve vagy és a zéró tárgyalás el-









vet vallod. A hadászati módokban ugyanis a program lenyűgözően szerepel. Többféle módon képezhetsz ki seregeket, csatolhatsz hozzájuk erősítést, építhetsz bevehetetlen várakat és erődöket és ha akarod minden csatát magad vezényelhetsz le. Megteheted ezt is. Sőt! Úgy gondolod, hogy uralkodóként nem állnád meg a helyed és inkább egy tábornoki rangú hadvezér lennél valamelyik uralkodó szolgálatában? Megteheted, hisz erre is választhatod. Igaz ilyenkor sokkal korlátozottabbak lesznek a lehetőségeid, mint uralkodói rangban. Mégis izgalmas opció. További érdekesség, hogy ha esetleg a háborúk során birodalmad elpusztul, az nem jelenti automatikusan a saját halálodat. Ilyenkor ugyanis a győztes uralkodó felajánlja, hogy szolgálataidért cserébe meghagyja az életedet. Ha ezt elfogadod, akkor még tábornoki rangba kerülsz nála. Inkább személyes befolyásodat, az emberek bizalmát, vagy személyes erődet akarod növelni? Egy kis személyi kultuszt akarsz? Megteheted! Itt ugyanis bármilyen módon fejlesztheted saját személyiséged. Véres kezű diktátor (a legyőzötteket bármikor kivégezheted) vagy inkább mindenkire hallgató demokrata? Melyik akarsz lenni, a döntés rajtad áll?! Nem akarsz egy történelmi vezérrel lenni és inkább egy saját magad által felépített szereplőt választanál? Megteheted, mert készíthetsz saját tábornokot, vezetőt, ami akarsz. Unod, hogy valakit szolgálsz vagy eleged van az uralkodással járó felelőséggel. Akkor mondj le a posztodról így roninná válhatsz. A ronin a "szabadúszó" tábornok, azaz a roninok csak magukat szolgálják. Ilyenkor te döntöd el, hogy kinek az oldalára állsz. Ha ronin, esetleg sima tábornok vagy és unod, hogy mindig parancsolnak neked? Robbants ki egy lázadást az aktuális uralkodó ellen és ha van elég támogatód, akkor még a kormányrudat is átveheted. Megjegyezném, hogy támogatókat szerezni nem lesz könnyű, márpedig forradalmat kirobbantani csak így lehet, ha minél több tábornok melléd áll. Ehhez jelentős aknamunkát kell végezni egy adott birodalomban, magyarul minél több tábornok bizalmát kell megnyerned és ez nem kevés diplomata munkát igényel. Viszont ha sikerül a lázadás élvezheted a hatalom ízét. A szabályok azonban rád is vonatkoznak és ha nem erősíted meg a tábornokok irántad tanúsított bizalmát, akkor előfordulhat lázadás vagy dezertálás, ami felettébb kellemetlen. Így hát érdemes erősítened a bizalmat saját magad iránt. Erre a legegyetemesebb nyelv használatát ajánlom, azaz a pénzt. Ezzel óriási bizalmi köteléket tudsz elérni. Persze Hannibálon kívül én senkiről nem hallottam akinek a ZSOLDOS serege fel nem lázadt volna, ezért erre nem árt vigyázni, ha csak nem vagy egy Hannibál típusú személyiség! Érdekes, hogy ha esetleg idővel kimúlnál, úgy egy másik tábornokod lép a trónra és ezzel irányításod alá. Persze nem isten vagy, így ha nem vigyázol könnyen kivégezhetnek, mondjuk egy sikertelen lázadás esetén vagy ha visszautasítod egy uralkodó előtt a behódolást. Ha uralkodó vagy több dologgal is szórakoztathatod mag. Lehet különböző versenyeket, harci tornákat rendezni, sőt tábornokként rész is vehetsz bennük, vagy akár építkezhetsz és kedvedre ajándékozhatsz is mindenfélét. Annyi lehetőség van a játékban, hogy ennek teljes kivesézését a mellékletben fogom megtenni, mert egy velősebb értékelést is megér ez az értékes program.



...ÉS AMIT NEM

A helyes főcím inkább az lenne, hogy "és amit nem úgy, ahogy kellene vagy elvárható lenne", de ez túl hosszú. Mindenesetre van egy "apróság", melynek segítségével a Risk legendává vált és ez hiányzik a programból. A dolog neve többjátékos üzemmód. Most már értem, hogy miért nem lett a Romance-ból is legenda. Hiába a ragyogó lehetőségek és az unikum ötletek, ha egyszer az ilyen programok savaborsa a többjátékos módban rejlik. Emlékszem PS1-en micsoda Risk csatákat vívtunk a haverokkal a világ birtoklásáért. Vonzó lenne a Romance is, de így miután meguntuk a gép ellenei küzdelmeket, akkor már nem lesz miért elővenni a játékot. Pedig technikailag a körökre osztott stratégiákat a legkönnyebb többen játszani, nem kell multi tap, több joy. Na mindegy ezen kívül vannak súlyosabb hibák is.



ÉRTÉKELÉS

Több apróság hibázik. Ezek mindegyike azonban visszavezethető a játék két éves mivoltára. Ez sok idő nagyon sok. Az, hogy a grafika PS1 színvonalon van tulajdonképpen apróság, ám, megemlíthető, mert a Koei Kessenjében sokkal nívósabb dolgokat is láthattunk. Azonban egy körönkénti stratégiai játéknál ez nem olyan nagy probléma, csak itt már zavaróan gyenge a grafika. Az rendben van, hogy funkcionális, de nem kéne a 8-16 bites mélységekbe zuhanni egy 128 bites gépen. Talán ezt ki tudták volna küszöbölni, ha a VIII. részt jelentették volna meg. Nekem több más hiba is bosszantotta a csőrömet. Először is a csaták levezénylése egy idő után borzasztó unalmas és felesleges munka. Pár óra játék után a következő stratégiát alkalmaztam. Támadás előtt mentettem, majd reflexből nemet mondtam arra a kérdésre, hogy "akarod irányítani a csatát" majd ha esetleg kikaptam újra betöltöttem az állást és csináltam ezt addig, míg nem győztem. Nem arról volt szó, hogy kissé szegényes a játékstílusom, hanem arról, hogy seregeink irányítása roppant unalmas és néhány csata után kissé gépies, azaz semmilyen élvezetet nem jelent. Fontos dolog, ha egy csatával nem boldogulsz, mindenképpen vedd át az irányítást, mert így könnyebb nyerni és a védekezést soha ne add ki a kezedből, inkább menj vissza a váradba. Mindemellett gyerekesen béna a harcok grafikája is, a Final Fantasy Tactics PS1-en sokkal jobban nézett ki. A második probléma a mesterséges intelligenciával van. A gép egyáltalán nem úgy játszik és cselekszik, ahogy az elvárható lenne. Hiába van egy 40 ezres serege, amikor az én városomban egy árva katona sincs, sokáig nem foglalja el, még akkor sem, ha a következő városomban sincs védelem. Szórakoztató és egyben szomorú is volt, hogy párszor sikerült patthelyzetet előállítanom. Roninként megszereztem egy kis tartományban az uralmat, majd őrült "várerősítésbe" kezdtem, párhuzamosan fejlesztve a hadseregemet. Körülöttem három gigászi birodalom terpeszkedett, melyből az egyik úgy gondolta, hogy ő most annektál. Az ostromot megúsztam és még elszántabban kezdtem neki a vár és kis tartományom megerősítésének. A várvédelem elérte a maximális 1000-et, a katonaság a 20 ezret. Nincs olyan sereg, ami egy ilyen védelmet letörne, ha várostromként védekezünk – ha megtámadnak és mindig a Sige-ot választottam, azaz a várba történő visszahúzódást. Innentől kezdve soha nem támadott meg az ellenfél, csak két körönként ajánlott fel "anschlusst", amit kezdetben erélyesen, majd idegesen utasítottam vissza. "Inkább támadj ha mersz" – gondoltam. Aztán egy idő után észrevettem, hogy teljes béke vette kezdetét a földrészen, ugyanis a birodalmak MINDEGYIKE szövetséget kötött egymással! Így beragadt a játék és semmi nem történt. Na, ezen jót röhögtem, főleg azért, mert semmit nem tudtam tenni, hisz a kicsiny 20 ezres seregemmel támadni nem lehetett, más tábornokot viszont nem tudtam magamhoz csábítani, hogy aztán növeljem a seregeimet. Szóval ilyen helyzetek adódnak, és szerintem a Romance legnagyobb ellensége az unalom. Egy idő után hamar egyhangú lesz az egész játék. Számomra akkor realizálódott, hogy unatkozom, mikor kiismertem a mesterséges intelligenciát, illetve az egyéb praktikus fogásokat. Unalmas lesz az egy szem térkép is. Tudom, hogy Kína térképén nem sokat lehet változtatni, de mondjuk egy tartományt kiemelve több altartományra is fel lehetett volna osztani, így több térképet létrehozva. Növelte volna a szavatosságot, mert ebben a mostani helyzetben az egy térkép hamar kiismerhetővé válik. Megtanuljuk, mely stratégiai pontokat érdemes elfoglalni, aztán már nincs is miért játszani. Még mielőtt bárki azt gondolná, hogy akkor ez most egy rossz játék, javítanám a hangsúlyokat, erről szó sincs! Egy jó és igen kellemes anyagról van szó, csak ezen hibák rontják az összképet. Pedig nélkülük egy igazi klasszikussá válhatna a ROTK és nem csak a VII. rész, hanem a teljes sorozat. Az igazat megvallva azonban (és ez kissé szégyenletes a PS2-re nézve) a Romance puszta léte is pozitívum, hisz körönkénti stratégiából nagyon kevés van PS2-re, pedig ezt az igényes stílust sokan szeretik. A monopolhelyzet csak erősíti a program értékét. Az igényes stratégiai anyagok kedvelői bátran és nyugodt szívvel megszerezhetik a játékot, mert a hibái ellenére igencsak hangulatos és nem csak a nagyszerű keleti zenék hanem a számtalan nagyszerű lehetőségnek köszönhetően is. Kár lenne kihagyni!

Veres Miki



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII

KOEI

grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (669KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos és kiváló lehetőségek vannak benne
× nincs több játékos mód, gyenge grafika, több kisebb-nagyobb hiányosság

7.5 pont



Hát, lassan ismét vége a nyárnak, és mire feleszmélünk, már le is hullottak a levelek a kertünkben álló fáról. Jön az ősz, az iskolakezdés, a töménytelen mennyiségű munka, és a hűvös. Azonban a nyár emléke bennünk él majd, ezzel erőt adva a következőig, amikor megint kipihenhetjük éves fáradalmainkat. Remélem, ti is jól nyaraltatok, és megfelelően sikerült minden betervezett program. Nekem sikerült bejárnom Spanyolország északnyugati részeit (Ourense, Coruna, Santiago, Vigo, stb…), miközben elveszett barátnőmet hajkurásztam. Szép volt, jó volt, izgalmas volt, főleg, amikor két éjszakát kellett állomásokon aludnom, mert a közlekedés olyan szuper az említett országban, hogy péntek este kell a partvidékről elindulnunk ahhoz, hogy vasárnap reggel elérjük a repülőnket Barcelonában. Az, hogy ez utóbbi városban meg is kergettek az éjszaka folyamán, csak hab a tortán…ráadásul azt sem tudom, hogy a két jóvágású fickó a pénzemet, az életemet, vagy…valami mást akart. Mindegy, megkérdezni valahogy nem akaródzott, inkább kocogtam egy kicsit a kihalt parkban…mit kocogtam…repültem, szárnyaltam. Szerintem életem legjobb idejét futottam. Mit meg nem tesz, ha az ember mögött két középkorú, testes ürge liheg. Ajánlom nektek, hogy próbáljátok ki egyszer, mert utánozhatatlan érzés. Na, szóval szép volt a nyár, nagyon jól éreztem magam, és ezúton köszönteném barátnőmet, aki már több, mint két hónapja kint van, és még egy hónapig marad is. Nélküle kevésbé lett volna csodálatos a szabadságom, mint ahogy az elmúlt évek sem lettek volna olyan felejthetetlenek. Sz'al gyere mán haza végre, mert nagyon hiányzol! Mielőtt azonban sírva fakadnának a kedves olvasók ettől a romantikus pillanattól (nem a szerelmi vallomásról, hanem a két fickóról beszélek a sarkamban…), lépjünk tovább. Rengeteg új játék jelent meg, mire hazaértem, és mivel annyira benne voltam már a menekülésben, meg az üldözéses dolgokban, a főnököm megajándékozott egy jó kis üldözéses, versenyes anyaggal, ami nem más, mint az NFS legújabb verziója, a Hot Pursuit második része. Na, ennyit a tesztről, most már jöjjenek az érdekesebb témák…láttátok a Resident filmet? Iszonyatosan jó lett szerintem… őőőő! Mi az a kés a kezedben főnök? Ne! Kérlek! Jajj, már írom is a tesztet, már írom is…argh…(néma csend, és hullaszag…)

A SEBESSÉG KIRÁLYA

Előző számunkban, amikor a Test Drive legújabb epizódját elemezgettem, már kitértem rá, hogy amióta a Need For Speed első része megjelent, a TD folyamatosan kudarcot vall az autósjátékok közti versenyben, mert az NFS folyamatosan feljebb tolja a mércét, a TD pedig egyre gyengébb teljesítményt nyújt, hiába volt egykoron nagy neve a sorozatnak. Miután kiderült, hogy a Need legújabb része is itt van már a küszöbön, kíváncsi voltam, hogy ez a tendencia most is érvényes-e, vagy megváltoztak az erőviszonyok. Főleg azért lettem izgatott, mert a Hot Pursuit volt az egyik legsikeresebb fejezete a Need családnak. Mondjuk nekem a Porsche különszám jött be legjobban, de a közvélemény a HP-t igazolta. Aztán bebizonyosodott, hogy a TD nem tudott túllépni a saját bénaságain (illetve a fejlesztők bénaságain…), és ezzel valamennyire el is dőlt a küzdelem, mert hittem, hogy nem lehetnek annyira szerencsétlenek az EA műhelyében dolgozó srácok, hogy alulmúlják a Test Drive hetedik részét. Amikor pedig beraktam a megkapott DVD-t, és megnéztem a kezdő képsorokat, még inkább hittem az NFS győzelmében, mert a videó zseniális lett, szinte már filmszerűen hatott. Bár egy játék magáról a programról szól, gondoltam, ha a kezdés ennyire jó lett, a folytatás sem lehet gyengébb. És tele reményekkel neki kezdtem a játéknak…

KEZEKET A KORMÁNYRA!

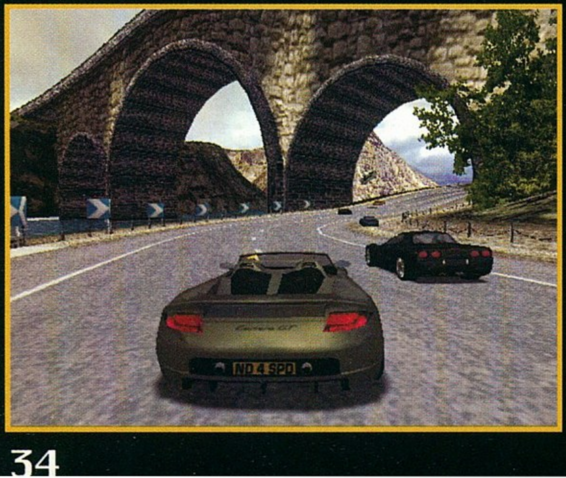
A főmenüben láthatjuk, hogy ismét lehet natúr versenyezni, valamint igénybe vehetjük a rendőrség járgányait is, hogy üldözöttekből üldözőkké válhassunk. A normál versenyek a World Racing pontban találhatók, a rendőrösök pedig a Hot Pursuitben. Ami közös, hogy mindkettőben van egy Quick Rqce mód, amiben egyedül játszhatunk a gép által kiválasztott pályán. Itt csak elsőnek kell lennünk, illetve el kell kapnunk mindenkit, ha a rendőri oldalon állunk. Semmi más feladatunk nincs. A versenyeknél található még egy Challenge mód is, itt már ketten is száguldozhatunk, választhatunk pályát, autót, valamint beállíthatjuk a nekünk tetsző kondíciókat. Ez alatt a forgalmat, a rendőröket, a nehézséget, és hasonlókat értek. Természetesen a járgányok között minden elitebb gép megtalálható, van itt Dodge, BMW, Ford, Ferrari, Jaguar, és még egy csomó nyalánkság. Mindenki megtalálja a neki való kasztnit, és mehet száguldozni. Található lehetőség egy karrier kiépítésére is, amit a Championship pont alatt kezdhetünk el. Különböző pályák közül választhatunk, amik két egymásra állított piramis formájában helyezkednek el. Mi a felső piramis csúcsáról indulunk, és célunk, hogy az alsó csúcsába érkezzünk… Természetesen azért nem árt minden pályát megcsinálni, már csak a nyerhető pályák, és autók miatt is. A rendőri oldalon van egy You're the cop lehetőség, amiben te lehetsz a zsaru, és persze neked kell elkapnod mindenkit. Itt is lehet ketten játszani, valamint a Challenge pontban is, bár ez olyasmi, mint a sima verseny, csak a kopók mindenhol ott vannak, valamint elég hamar a nyakadra küldenek helikoptert is, ami pedig folyamatosan hordókat dobál eléd… Az Ultimate Racer a karrieres játék, ebben szintén lefelé haladva kell minden pályát megoldanod. Hát…ezek a lehetőségeid. Az opciókban beállíthatod még a zenéket, amik külön fel vannak bontva rockzenére, és "tekknóra", hogy mindenki megtalálja a magának valót. Mindenesetre gépzenéből kevesebb van…hehe… Érdemes bekapcsolni a törést, bár sok értelme nincs (erre még később visszatérek…), de azért jobb, mintha mindenen sértetlenül hajtanál át. Azt hiszem, minden megvolt, jöjjön kicsit maga a játék…

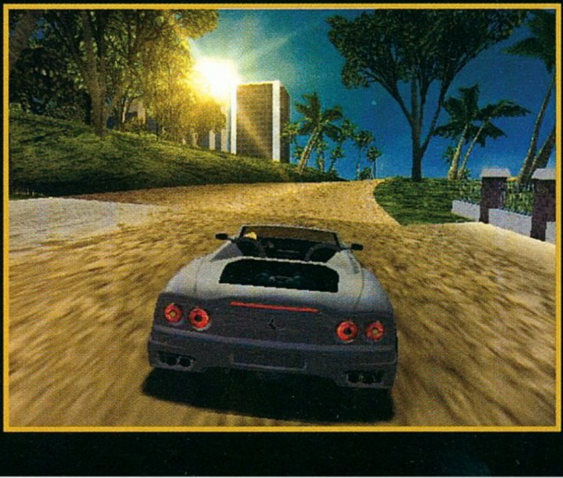


"ÉS NYOMJAD A GÁZT!"

Az irányítás a megszokott, olyan, mint minden más autós játékban. Az analóg karokkal irányíthatjuk a járgányt, és nyomhatjuk a gázt, vagy tolathatunk, illetve ugyanezeket tehetjük meg az iránynyilakkal, és az X, valamint a Négyzet gombokkal. Az R1 a kézifék, a Háromszöggel válthatunk nézetet, az L1 segítségével megtekinthetjük, mi van mögöttünk, és a Kör a duda, vagy a rendőrautónál a sziréna. Ami különbség, hogy a hagyományos versenyeknél van két érdekesség. Az egyik az R2-vel elérhető, és ilyenkor leáll minden, csak egy fénycsóvát láthatunk, ami előrerepül, megmutatva ezzel mindent, ami előttünk van, pár kanyar erejéig. Ez használható a kopókkal kapcsolatban, mert így láthatjuk, hogy hol állítottak lezárást, vagy merre várnak. A másik specialitás az L2-vel használható. Amennyiben ezt a gombot lenyomjuk, kimerevedik a kép, és körbefordul a kamera, amolyan Mátrix módra. Elég jól néz ki, érdemes a koccanásoknál használni. Amikor ugratunk valami dombról, vagy egyéb magasabb helyről, akkor automatikusan kiemeli azt a gép, tehát az ilyen jelenetekkel nem kell foglalkozni. Szóval, ezek a hagyományos verseny különlegességei. A rendőri oldalon is van pár érdekesség. Ilyen az R3 lenyomásával felhasználható turbózás, amivel hihetetlen sebességet érhetünk el, minden elmosódik, és még a hajunkat is elhagyjuk (én is erre fogom majd a hajam ritkulását…már ha elkezdődik…csak nem képzeled, hogy már kopaszodom…nahát, ez sértő, ne is haragudj…). Elég jópofa. Aztán van az említett sziréna, ezt bekapcsolva kijelölhetjük az előttünk haladó gyorshajtókat, és már csak eléjük kell állni, hogy letartóztathassuk őket. Kérhetünk segítséget is az L1, R1 párossal.

Az irányítás túl sok rejtelmet már nem tartogat számunkra, ezért lapozhatnánk is. Még annyit esetleg, hogy a féket nagyon nem kell használni, talán csak a nagyon éles kanyarokban, amúgy egyszerűen csak előbb vedd be a kisebbeket, néha lépj le a gázról, és nem lesz gondod. Haj(…)rá… Akarom mondani… Le vele!





PÁLYÁK, AUTÓK, NEHÉZSÉGEK...

Pályából nincs hiány, van egy pár belőlük,

bár azért annyi nincs, hogy meglepődjünk a mennyiség varázsától. Többnyire a megszokott kanyarogj erre, kanyarogj arra sémát követik, de azért találhatók rajtuk útlevágások, kerülők is...sőt egyszer még sikerült bevágtatnom a puszta közepére is. Az alternatív lehetőségek jópofák egyébként, mehetünk barlangokban, meg hasonlók, és többnyire még időt is nyerhetünk velük, ezért érdemes keresgélni őket. A legjobb viszont, hogy majdnem minden helyen van valami érdekesség...ilyenek például az erdőtűz, ami miatt hatalmas füst van, és a tűzoltók előttünk próbálják megszüntetni a lángokat. Vagy ott a vihar, aminél villámlik, és egy helyen olyan szél van (kisebb tornádó...), hogy semmit nem látni a felkavart

A TEST DRIVE GYILKOS VISSZATÉRT!!!

portól, törmelékektől. Ezek nem nagy dolgok, de mindig is kedveltem, ha nem csak úgy ott a pálya, de él is bizonyos szinten. Autók elég nagy számban vannak, és mint írtam, csak elit drágaságok, Fiat, vagy Trabant véletlenül sem található, bár nem is hiányzik senkinek. Tulajdonképpen annyira jó járgányok vannak a programban, hogy teljesen mindegy lenne, melyiket vágják hozzám ingyen, nem válogatnék, vagy reklamálnék. Az utakon persze ott vannak a mazsolák is, ők okozzák a legnagyobb problémákat, mert mindig rossz helyen vannak, és rossz időben. Ki lehet ugyan kapcsolni a forgalmat, de úgy meg az egésznek nincs értelme, ezért maradjanak, csak





győzd kerülgetni őket. Lassúak, jobbra-balra kacsáznak (Vagy én ittam megint sokat? A megfejtéseket a szerkesztőségbe várjuk...nyeremény: lerészegedem a helyes válasz beküldőjével...:-), meg hasonlók. Nem "szeressem" őket, de nélkülük nem lenne világ a világ. A fő problémák okozói rajtuk kívül még a rendőrök. Valami kanyar mögött megbújnak (középen, fent van egy kijelző, ami észlelteti veled, ha a közelben van egy fakabát...), rád tapadnak, lökdösnek, molesztálnak. Ilyenek. Aztán jönnek a lezárásaikkal, meg a hordókat hajigálgató helikoptereikkel, és csodálkoznak, hogy nekilököm őket egy falnak. Ilyet...nehogymá' ők sértődjenek meg, amikor nem hagynak normálisan száguldozni. Aztán meg szirénázgatnak, amitől meg kiújul a migrénem is. Hagyjanak békében...

TULAJDONSÁGOK, NEGATÍV JELZŐKKEL

Most nagyon kötözködni akartam, de mire odaért az ujjam a billentyűzethez, már elpárolgott a szigorúságom, és elfelejtettem, hogy mibe akartam belekötni feleslegesen. Mert hát igazán nagy baj nincs a hatos NFS fejezettel. Kicsit gagyi, hogy csak tessék-lássék törnek az autók, ami annyit tesz, hogy itt-ott beszürkül, horpad, esetleg kitörik az ablak, de mindezt úgy, hogy mellőzve van minden élethűség. Abba most nem kötök bele, hogy nem igazán szimuláció a program, mert nem is úgy hirdették...a terv szerint sebességnek kellett lennie benne, és az viszont van rendesen. Emiatt viszont az egész csak egy eszeveszett rohanás. Nem nagyon lehet technikázni, meg ügyeskedni, csak megfelelő időben kell jobbra-balra rángatni a kormányt. Hát ez zavart, de azért szódával elmegy ez is, csak árkád kategóriában. A grafika egész jó lenne, de néha kicsit beszaggat, belassul az akció, és ez zavaró...meg hát azért amúgy is vannak hiányosságok. Ami még nem tetszett, az a zenei összeállítás. Sikerült olyan zenéket összeválogatni, amik teljesen jellegtelenek, érdektelenek. Persze a háttérzene fogalmát korrektül megvalósítják, de ennél futhatta volna többre is. Igazából ennyi, ami rossz, esetleg még annyit, hogy valamiért nincs annyira hangulata a játéknak. Az elején nagyon megkapó, de valahogy elveszíti a fényét elég hamar. Na, de tényleg ennyi, most már jöjjenek a jobbak...





THE WINNER IS...

Nem rossz...nem rossz... A HP2 egyértelmű győztese a TD-NFS párviadalnak. Kellemes grafika, amibe beletartoznak a különleges effektek (turbózás, képmerevítés, lassítás...) is. Nem tökéletes, de elég jó. A játszhatóság sem rossz...kézre áll minden, és könnyen elsajátítható. Negatívuma és pozitívuma egyben az egyszerűsége, és a szimuláció hiánya.



A rendőrös mód mindenképpen dicséretet érdemel, főleg, ha ketten játsszuk, mert akkor igazán jó. Nagyon tetszettek még a már említett kerülők, levágások, különleges események, mert színt visznek az eseményekbe. Emiatt említeném még a rendőrségi rádiót is, amit a versenyzők oldaláról is hallgathatunk, ezzel megtudva a kopók lépéseit, hogy fel tudjunk rájuk készülni. De nem csak ezért jó hallgatni, hanem azért is, mert a hangulatot is fokozza az éteri dumálgatás. A győztes tehát ismét az NFS, és ez nem vitás. Megmaradt a "Test Drive gyilkos" elnevezés... Kicsit még reménykedem, hogy ez utóbbi is feltámad poraiból, de azért nem látok rá sok esélyt, és azt hiszem, már nem csak a csata lett megnyerve, hanem a háború is. Kár...jobb, ha két hasonló erejű, és stílusú sorozat vetekszik egymással, mert akkor a játékosok járnak a legjobban. Ezt többször is megfigyelhettük már, de úgy néz ki, hogy van, aki nem bírja az iramot... Mindenesetre (nem akarok ünneprontó lenni...), nekem úgy tűnik, hogy kicsit a Need is vesztett a régi fényéből, úgyhogy már csak ezért sem ártana egy erős konkurencia. Az felrázná az NFS csapatát is. Nincsenek ugyan nagy problémák, de azért láttunk már tőlük jobbat, és többet is. Csak hogy morgolódjak is egy kicsit... Egy szó, mint száz, ha vágysz egy jó kis száguldozásra, ahol nem annyira a szimuláción van a hangsúly, akkor az NFS, Hot Pursuit2 neked szól, tedd magadévá. Én inkább a kedvesemet választanám. Öregem...három hónap mennyi idő...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

EA GAMES

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (134KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ sebesség, drága autók, egész jó pályák
× néha akadozik, hiányzik a szimuláció, és a valós törés

8 pont



BARBARIAN SNAKE

Dundao könyve szerint a gonosz és a jó, az ártatlan és a védelmező, valamint a legenda és a hős együtt járó fogalmak. Dundao könyvét ezennel kiegészítem még egy sorral, miszerint a PlayStation2 és a minőségi játékok is egyre inkább egymásra találnak a mi világunkban, és ennek kiváló példája Kri jelének története. Vagyis a történet nem is inkább a jelről szól, hanem egy bátor és nagy erejű barbárról – kit nevezzünk Raunak, és segítőtársáról, aki egy szellem madár alakban, és az istenek küldték hősünkhöz. Kuzo – mert ez a madár neve – materiális formáját tekintve sas és holló keverék lehet, de végül is a külső nem számít feladata teljesítése szempontjából, amire később bővebben ki is térek. Persze, a jel is fontos, hiszen kapcsolatba hozható egy szörnyű varázslattal, amivel hidat ver a gonosz a jó és a sötét világ közé. Ám mielőtt ezt segítségül hívták volna, valahogy ellopódott és egy biztos helyre került megőrzés céljából. Rau testén a jellel született, és a játék előrehaladtával egyre többet tudhatunk meg arról, hogy pontosan mi is történt.



De ne szaladjunk ennyire előre, mert egyelőre kedvtelve nézegetem az intrót, ami nem a PC divat szerint erőltetett, pár 3DStudio huszár által összehányt "fotórealisztikus" mozi, vagy egy konzolos körökben megszokott tényleg jó minőségű renderelt film, hanem egy igen kellemes stílusú kézzel rajzolt grafikákból álló együttes. Ez most nem hangzott túl értelmesen, de biztosan láttatok már olyan animációt, amiben az állókép úgy jön létre, mintha a rajzoló ott rajzolná valójában, csak éppen gyorsított sebességgel a rajzokat a kamera előtt. Ez a koncepció megmarad a játék átvezető részeiben is, illetve így követhetjük figyelemmel a háttértörténet alakulását is a megtalált freskók alapján. Valószínűsítem, hogy az állóképek az eredeti koncepció grafikákból származnak, ugyanis most jön a lényeg: a pályák betöltő képei a tényleges induló helyszíneket ábrázolják, és ebből változik át a rajz térbelivé! A rajzfilm jellegnek azonban nincs itt vége, mert maga a játék is ezt az irányvonalat követi, csak természetesen mindezt 3D-ben. Jó az ötlet és jó a megvalósítás is, bár nekem a grafikákról egyből a Herdy Gerdy jutott az eszembe, és a hasonlóság a játékban csak fokozódott. Persze a két game teljesen más, és a látványbeli hasonlóságnál nincs is többről szó. Ha valaki a bevezetőt olvasva már el is szaladt megvenni kisgyermeke számára a játékot, mert hogy a gyerek szereti a kedves rajzfilmszerű stuffokat, talán elkapkodta a dolgot. Nem, nem rossz a játék (sőt), csak ne lepődjön meg, ha a csemete büszkén meséli, hogy "apu deje nézd meg, hogy vágtam je a bácsi fejét", vagy "jajj, eltöjtem a bácsi gejincét a kajdommal és a bácsi nagyon kijabált meg véjzett a föjdön". Igen, a készítők nem akarták hamvas lelkünket megóvni a barbár világ brutalitásaitól, és ezt szerintem nagyon jól tették. Különben is, lenyakazás már a C64 korabeli Barbarianokban is volt, és akkor érdekes módon még nem fogták a társadalom által agybeteggé tett gyermekek cselekedeteit a videojátékok brutalitására. Egy tom és dzserri vagy gyalogkakukk rajzfilm ezerszer többet árt a kicsik normális életfelfogásának a halhatatlan figuráikkal, mint bármelyik játék, higgyétek el. Persze a "Kri jele" nem is a kicsiknek készült, meg is kapta keményen a korhatár besorolását. Itt a rajzfilmes látvány nem jellemzi a cselekményt, sokkal inkább egy egyedi stílusról van szó, amit az egyedi játékmenethez mérten kitűnően eltaláltak.



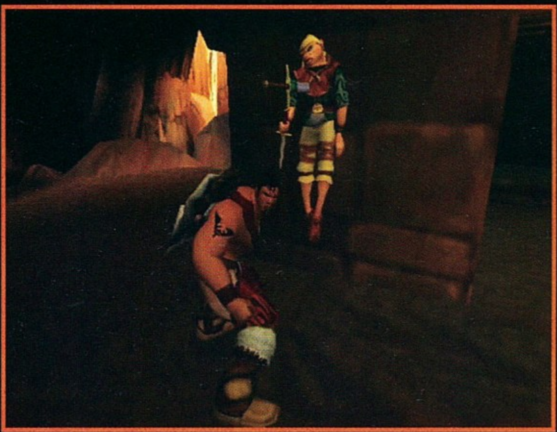
Az eddig leírtak alapján szerintem most mindenki valami Maximo szerű, hack 'n slash arcade gyilkolásra gondol, de igen nagyot tévednek. A game rendszere sokkal inkább a csapatmunkára és a stratégiára van kihegyezve, ahol a barbár és a madár együtt küzdik le az akadályokat. Kuzo azonban nem támad, nem pottyantja le guanóval a gonosz ellenfeleket, hanem fő feladata az, hogy Rau szeme legyen! Persze csak átvitt értelemben... A Vadak Ura c. filmre gondoljatok inkább, amiben a hős képes volt állatai szemén keresztül látni a világot (még az ezzel járó fókusz effekt is teljesen hasonló). Madarunk alapesetben a karunkon foglal helyet, de elküldhető bizonyos színes fényoszlopokkal jelzett helyekre is, ahonnan vagy belátja a tér egy részét (fehér fény), történet képet kapunk (sárga), vagy valami tárgyat tudunk mozgatni a súlyával (létrák, kapcsolók, piros fény). Néha madárraj is felverhető így, aminek célját meg is magyarázom. Szóval, az ellenfelek a játékban nem hülyék, hanem meglehetősen emberszerűen viselkednek. Ez azt jelenti, hogy ha mi látjuk őket, akkor nagy valószínűséggel ők is minket, feltéve hogy a mi irányunkba néznek. Figyelmük elterelésére így szükséges, mert ha észrevesznek minket, abból igen nagy baj származhat. Hogy mi? Nos, a legegyértelműbb az, hogy megtámadnak minket, de a világ nem csak ilyenekből áll. A különböző ellenfeleket madarunk szemszögéből tudjuk megkülönböztetni igazán, a fejük felett megjelenő ikonok segítségével. A legegyszerűbb a már említett harcos, kard, alabárd vagy lándzsa ikonnal, ezzel nincs is gond. Sokkal jobban kell figyelni azonban a tülökforma jelzésűekre, mivel ezek afféle riadóztató emberek, és ha megfújják a tülköt, nem csak az arrafelé álló harcosok támadnak ránk, hanem plusz 3-4 erősebb gonosz is előjön a bezárt ajtók mögül! A harmadik, nyíl jelzésű csoport egyértelmű gondolom, ők ügyesen nyilazgatnak, és egy nyíl többet árthat, mintha egy kardcsapást kapunk be. A figyelem elterelés másik eszköze ha belenyilazunk a madár csoportba, harangot lövünk meg, vagy más közelben található állatkát tisztelünk meg egy vesszővel (vaddisznó, pávián, pelikán). "Na de mi ebben a speciális?" – kérdezi a T. olvasó. "Odamegyek, lekardozom, megyek tovább és kész." Hát nem így van. Bár a legelső harcmodor amit elsajátíthatunk a gyakorlótéren, az a kardozás lesz, ez igaz. De nem valami véletlenszerű csapkodás ám! Az ellenfelet ugyanis először ki kell jelölni (rá kell fókuszálni) egy pirosas valamivel, amit a jobb joyjal tudunk irányítani vagy körben mozgatni (fókusz törlése a szabad mozgáshoz a joy lenyomásával lehetséges). Egyszerre több ellenfél fókuszálható be, amik X, Négyzet vagy Kör jelzést kapnak a fejük fölé (a Háromszög mindig a madár nézet váltás), és ezután a megfelelő gomb lenyomásával támadhatjuk az azzal jelzett ellenséget. Ez



akkor válik érthetővé, mikor hadakozunk az egyikkel, de a másik veszélyesen mögénk került, viszont a harc lendületének megtörése nélkül neki is oszthatunk pár csapást! Ez az ötlet annyira profi kivitelezéssel párosul, hogy magam is meglepődtem rajta. A barbár tényleg nem forog össze vissza, hanem csak egyszerűen hátra vagy oldalra üt a kardjával vagy lándzsájával, és csak akkor fordul az új ellenfél irányába, ha intenzívebben nyomkodjuk annak gombját. A blokkolásnál ugyanez a helyzet, nem csak egyfajta mozdulatot képes végrehajtani, hanem az ütés irányának megfelelő helyzetet vesz fel a fegyverével. De továbbmegyek, fegyver nélkül, ha ügyesen időzítjük a védekezést, akkor lefegyverzi a fickót, és a saját fegyverével öli meg azonnal! Ezzel a csellel azonban edzőnk utasítása szerint bölcsen kell bánnunk. De a közelharc nem csak ennyiből áll, ugyanis lehetőségünk van különféle látványos kombókat is használnunk, amit lassítva nézhetünk végig a teljesebb élvezet miatt! Földön fekvő, vagy magát nyöszörögve vonszoló vesztesekhez kivégzés is dukál, ami egy szúrást jelent a hátába, és a gerincbe beakadt kard csikorogva megforgatása és kirántása után mehetünk is tovább. A harcot annyira élethűen modellezték le, hogy a fegyverváltás is időt vesz igénybe, amíg az aktuálisat (ha volt) elrakja a háti batyuba, és előhúzza a másikat. Az utolsó pályához járó új fegyver meg legyen inkább meglepi, ezzel is növelve a végigjátszás okozta felhőtlen szórakozást.

A másik fajta harcmodor a nyíllal kivitelezhető, amit ha jól emlékszem a második pálya körül kapunk meg. Ez igen egyszerű, a kamera gombbal célzunk, és az X-szel lövünk. Bár találomra is lövöldözhetünk a távoli alakok felé, biztosabb módszer az, ha megvárjuk amíg a fegyver befog egy célt (dobhang és magától rááll az emberre), és addig emeljük lassan az íjat, ameddig a feje fölött villogó X állandó nem lesz. Ez fejlövést jelent, azonnali halállal, de biztosra csak álló ember esetében mehetünk! Nyilazós módszerrel viszont csak azon ellenségek szemébe vagy tarkójába küldhetünk vesszőcskét, akiknek az ikonjában nem jelenik meg egy pajzs sziluett, ezt ne feledjük!

És a végére hagytam a legjobb szórakozást, a lopakodást. Ehhez kell egy vagy két ember nekünk háttal, akikhez fegyver nélkül (kéz ikont választva) közelítünk szép óvatosan, de lehet fal mellett lapulva és felettük elhelyezkedve is próbálkozni egyes esetekben. Ha a fókusz eléri őket, akkor addig kell közelíteni, míg a fejük felett a jel abbahagyja a villogást. Ekkor egy embernél X, kettőnél pedig a jelek felvillanási sorrendjében kell lenyomni a gombokat, és már élvezhetjük is a hatást. Barbárhoz méltóan Rau a tutira megy. Ellenfele megragadása után van egyszerű nyakkitörés, amihez az aláfestő zene a csigolyák roppanása, ennek bonyolultabb változata a nyaknál fogva karddal falhoz vagy földhöz szegezés, esetleg ruhánál fogva porrongy módjára az alany fejjel való falhoz csapdosása, vagy csupán egy szimpla lefejezés. Sajnálom, hogy ezt csak szóban tudtam most közölni veletek, mert ezeket egyszerűen látni kell, célszerűen úgy, hogy játszik is vele az ember. A gyilkolás három módjára minden szinten akad lehetőségünk, sőt, kötelező is használni bizonyos elemeket, mivel a Challenge-k (játék közben Start menü) kipipálásával bónusz cuccokat nyerhetünk, amiket az ivóban válthatunk be a felső szinten.



A grafika ismertetéséhez jutva a legfontosabb, amit észrevettem az, hogy a képernyőn nincs semmiféle kijelző, csík, szám vagy bármi más feleslegesen! Az egész képet a játék tölti ki, ezzel is növelve a rajzfilm hatás élvezhetőségét. Kivétel a nyíl elővételnél a vesszők száma, és az egészség kijelzés is, ami csak harc esetén látható, bár ez bekapcsolható állandóra is, ami számomra elég zavaró volt, mivel a harcos lábánál helyezkedik el félkör alakban. Az első erdős pályák színei nagyon szépek, élénk és kontrasztos összeállításban pompázik minden. Hatalmas fák, ősi romok, nagy szoborfejek, vízesés, hulló levelek, közeledtünkre felröppenő madarak (erre figyelni, felhívhatjuk a figyelmet magunkra!), amikkel érzésem szerint kicsit Tomb Raideres lett a design. A fáklyákon és tábortüzeknél érdekes elmosás effektet gyártottak, és a fények kezelése is dinamikus, amihez sajnálatosan csak statikus (mindig egy irányból vetülő) árnyékok járnak. A harmadik pályán már egy ködös erdőben bolyongunk, ahol nagyon szép a távolban elvesző fák körvonala és a talaj felett lebegő pára alkotta összkép. A negyedik erdő viszont már havas, igaz ennél láttam már picivel jobb hóesés effektet is. A pályák tervezésénél nem igazán a változatosságot tarthatták szem előtt, inkább megmaradtak az erdők és a gótikus épületek keretei között. Szerencsére ettől abszolút nem lett unalmas vagy egyhangú a játék, igaz, csupán hat szintet öldökölhetünk keresztül, és az első három nem igazán nyújt nagyobb kihívást (a másik három annál inkább). Speciális effektet sem sokat talál a játékos, de a hó mellett az ötödik pályán megjelenik az eső is, és az esőcseppek a kamerán egyenként torzítják a képet, ami azért szép látványt nyújt. A háttérbe tökéletesen beleillő alakoknál sem a részletesség és abszolút élethűség volt a fő tervezési szempont, de ezt nagyon jól ellensúlyozzák az apró dolgok. Például barbárunk hátmotyójában ott az összes fegyver, nem a semmiből kerül a kezébe. Az ellenfelek ruházata, páncélzata pedig a csata alatt részletekben esik le, törik el, amit megint csak kevés játékban tapasztalhattunk eddig. Volt többek között egy nagy melák fickó páncélban, aki a harc végén már csak egy szál alsógatyában csapkodott fegyverével. További nagy pozitívum, hogy a szanaszét ütlegelt vagy fejüktől megfosztott, véres hullák nem tűnnek el, hanem szépen ott maradnak végig, ahol hagytuk őket (még a nyílvessző is kiáll a fejükből)! Ezt így is kell csinálni, mert az elhalványulva eltűnedező halottak pont a játékok realitásából vesznek el nagyon sokat. A realitásról jutott még eszembe az is, hogy a barbár kardja máshogy reagál ha követ vagy fát talál el vele a harcos. Kőről természetesen hangos csengéssel pattan vissza, a fába azonban beleragad, és csak pár erős rántással tudja Rau onnan kiszabadítani – ezzel is értékes időt elfecsérelve harc közben. Nagyon profi az is, hogy az animáció még ekkor sem lesz darabos vagy hirtelen átmenet nélküli. Nagyon úgy néz ki, hogy az elkészítésében részt vevőknek volt már valamilyen rajzfilmes tapasztalata, mert ilyen mozgáskultúrát eddig nem sok játék mutatott fel. Külön dicséret illeti Kuzót is, mert tényleg rajzfilmbe illő, amikor ül a karunkon, de ahogy megmozdulunk már fel is reppen és elkezd körözni a fejünk felett. Ha pedig elküldjük egy pontra, nem egyenesen repül rá, hanem madár módra ívben közelít felé, keresve a leszállásra legjobban alkalmas szöget. Repülése is életszerű és sima, köszönhetően a kellemes elmosás effektnek.





Igen, ez a játék teljességgel profi munka. Végre nem megy egy helyben a fickóm, ha akadály van előtte, nem valami béna 4 fázisú animációban kell végigkínlódni a szinteket, a karakterek tökéletesen illenek a háttérbe, a harcrendszer 100%-osan használható, változatos, és a pályák nagyszerű kihívást nyújtanak. Az elsőre talán picit bonyolultnak tűnő harci technikákat nem a csatában kell élesben kikísérleteznünk, hanem a kocsmában a pultnál ácsorgó nagytestű tréner szépen elmagyaráz mindent hátul, ahol szalmabábúkon sajátíthatjuk el a gyilkolás művészetét. Rau és Kuzo csapatmunkája pedig nagyszerű és új ötlet. A negatívumok mondhatni elenyészők a rengeteg plusz mellett, de lehetett volna a játék hosszabb, több és kötetlenebb útvonalú pályával, és a grafikának jó lett volna valami dinamikusabb árnyék rendszer, de mást nem tudok felhánytorgatni komolyan. Nagyon remélem, hogy úgy másfél év múlva egy újabb és nagyobb játékban újra köszönhetünk a párosnak!

Jon Barbarian





THE MARK OF KRI

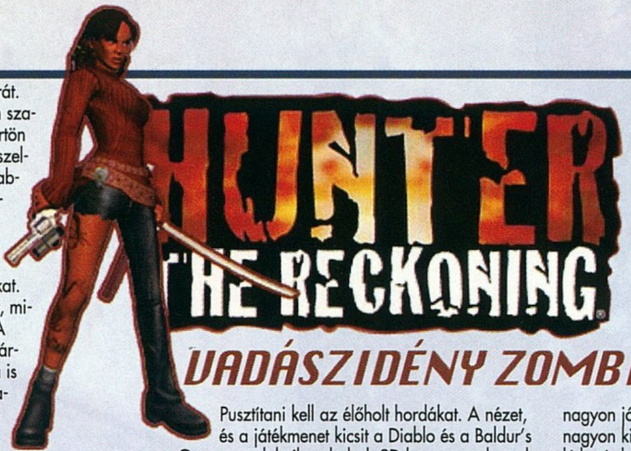
SONY

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (699KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ élvezetes rajzfilm játék
✕ lehetne több pálya

9 pont



VADÁSZIDÉNY ZOMBIKRA

Azt hiszed, hogy ismered a világot, amiben élsz... Azt hiszed, hogy láttál már mindent, és ennél több nem is létezhet. Azonban nagyot tévedsz. A világ nagyobb a láthatónál, rémisztőbb az ismerhetőnél, és sötétebb az éjszakánál. A vámpírok nem csak legendák. A vámpírok léteznek...itt élnek köztünk. Talán a szomszédod is az...talán én is, nem tudhatod, nem bízhatsz senkiben. Bennem sem. Lehet, hogy csak hazudok neked, és elaltatom a félelmeidet, hogy őrültnek nézz. Ki tudja, mi az igazság. Én igen. Láttam a klánokat. A tizenhárom vámpír-klán ural mindent. Ha az útjukba kerülsz, eltakarítanak egy perc alatt. Mind mást képviselnek, de mégis egy a céljuk. A hatalom. Vigyázz a klánokkal, mert másmás eszközöket alkalmaznak, és ez megtévesztheti! Szembekerülhetsz a maffiával, bérgyilkosok vehetnek üldözőbe, vagy valódi, gusztustalan szörnyekkel találkozhatsz...de az is lehet, hogy nyugalomban élsz, de megmagyarázhatatlan érzés kerít hatalmába, valaki figyel téged. Nem tesz semmit, csak figyel. Csendben. Óvatosan. Írja a jelentéseket, és vár. Ne tévesszen meg a látszat. Itt vannak. A maszkabál csak színház. Az a lényege, hogy elaltassa az emberek gyanúját. Hogy azt higgyék...ők nem léteznek. De itt vannak, ugyanúgy, mint a farkasemberek, vagy a szolgákká tett élőhalottak. Minden lehetséges. Ne felejtsd, ők mindent látnak. Azonban nem uralnak mindent, és mindenkit. Ez még rettenetesebbé teszi a valóságot. A sötétség hatalmasabb, mint a sötétség őrzői. Időnként elszabadul itt-ott a világban, és akkor senki nem menekülhet azoktól a lényektől, amik átlépik a két világ határát. Legutóbb Ashcroft városában szabadult el a pokol. A helyi börtön falai közt démonok, és sötét szellemek bújtak elő évezredes rabságukból, és mindenkit legyilkoltak. Azt mondtam volna...mindenkit? Nem...voltak túlélők. Én, és három társam. Leöltük a kárhozottakat. A falakon vastagon állt a vér, mire végeztünk, de megtettük. A kapukat lepecsételtük, és bezártuk a helyet...reméltük, zárva is marad. De az idióták... A fiatalok felélesztették őket, amikor bulit tartottak a kihalt helyen, és a gonosz erők újra elszabadultak. A várost elárasztották az élőholtak, és a szellemek. Már értesítettem őket...mindhárman élnek...és mindhárman oda tartanak. Én is. Titkomra vigyázz, és becsüld meg. Kiképeztelek az elmúlt évben. Már olyan vagy, mint én. Ha nem térek vissza, folytasd nélkülem a feladatod, mert ez a dolgod...ahogy nekem is. Mind Vadászok vagyunk...







HENTES KERESTETIK!

A Sötétség Világa univerzumot mindig is kedveltem, mert jól van kitalálva. Emiatt öröm számomra a Hunter megjelenése, főleg, hogy még igényes is. Bár a regények nem az egyszerűségükről híresek, szerencsére, ahogy az az alap sztoriból is látszik, a játék azok számára is érthető, akik nincsenek tudatában a rengeteg klánnak, sorsdöntő eseménynek, és a töménytelen létformának. A Hunter egy elég egyszerű akció stuff lett, és ez rögtön ki is derül. Az igényes film után a menüben találjuk magunkat. Sok lehetőségünk nincs, indíthatunk új játékot, vagy folytathatunk egy régit. Akár négyen is nekiállhatunk a programnak, ha van a birtokunkban ennyi irányító. Indítás után kezdődik a gyilok. Akárhányan indultunk, a lényeg ugyanaz.

Pusztítani kell az élőholt hordákat. A nézet, és a játékmenet kicsit a Diablo és a Baldur's Gate nyomdokaiban halad. 3D-ben mozoghatunk, özönlenek az ellenfelek, és idővel mindent beborít a vér. A négy szereplő különböző adottságokkal bír, van amelyik erősebb, és van amelyik gyorsabb. Esetleg gyógyítani tud, már a kezdetektől fogva. Az irányítás könnyen betanulható, nem okoz nagy problémát. Emberünk mozgatása egyszerű, a fegyverek közötti váltás pedig kínálja magát, szinte üvöltenek a különböző varázslatok, kardok, lőfegyverek, hogy vedd igénybe őket. Az ellenfeleket leölve szerezhetünk életerőt (piros gömb), és mágiát a varázslatokhoz (kék gömb), valamint tölthetjük ezeket a sárga, földön heverő rúnáknál is (Vigyázat! Csak négyszer vehetitek őket igénybe!). Különböző feladatokat kell megoldanod, mire odaérsz a kijárathoz, amit a zölden világító rúna jelképez. A feladatok változatosak, meg kell menteni pár embert, a szüleihez kell kísérni egy kislányt, vagy pár lelket kell begyűjteni. Amennyiben a pálya végét mutató jel nem világít, valamit kihagytál. Ilyenkor körbe kell nézni, hátha valakit nem öltél meg, vagy valamit nem vettél fel. Egyébként is érdemes mindig mindent végignézni, és minden ellenfelet legyilkolni, mert akkor több tapasztalati pontot kapsz, gyorsabban fejlődsz, valamint ha túl gyorsan haladsz, felgyülemlenek a szörnyek, és annyian lesznek, hogy nem tudsz majd mit kezdeni velük.



Ez fokozottan igaz a többjátékos módra. Ilyenkor alapból több lény jön, ezért senki ne szaladgáljon előre, és ne játssza a hőst, mert maximum hősi halott lehet belőle. Időnként főellenséggel is összeakadhattok, legyőzésük nem nagy kunszt, főleg többen játszva. Tulajdonképpen ennyi a program lényege, sz'al nem valami bonyolult...a falakon található kék rúnák megadnak minden szükséges információt az alapoktól kezdve a komplikáltabb témákig. A játék egyszerű, a megvalósítása pedig nagyon jó. A grafika eszméletlen szép, minden nagyon ki van dolgozva, lassulás még akkor sem látható, ha egyszerre vagy negyvenen vannak a képernyőn. A Sötétség Világához hűen folyik a vér rendesen, valamint elég komor a hangulat is. Ez utóbbit egyedül a főellenfelek gyengítik, amik szerintem kicsit idétlenek lettek (főleg az óriási játék mackó...). A hangok is el lettek találva, és a zenék is, amiket az indusztriális Coma zenekar szolgáltat. Időnként semmi nem szól, és csak az ütések, lövések, halálsikolyok zaját hallhatjuk, viszont ha nagyobb hirig kezdődik, hirtelen beindul a mjúzik is. A hangulat marha jó, négyen játszva a legkiemelkedőbb, ahogy vállat vállnak vetve haladnak szépen lassan a játékosok, és ha valaki bajba kerül, mindenki odagyűlik, hogy segítsenek rajta. A szavatosság emiatt elég jó, bár egyedül játszva annyira nem tartalmas a dolog. Elakadni nem igen lehet, az egyetlen problémát az adhatja, ha valamit elhagyunk, amúgy minden adja magát. Logikus például, hogy ha a szoborszerű lényeket nem tudjuk lőfegyverekkel megsebezni, akkor érdemes átváltani kardra, vagy hasonlóra, mert az már hatásosabb. Ilyenek a legnagyobb rejtélyek. Egyetlen komoly probléma van a programmal, méghozzá a játszhatóság. Néha nem vagyunk képesek eltalálni az ellenfeleket, csak ide-oda hadonászunk, átütünk rajtuk, valamint néha még be is pózolunk, és akkor mindenki szabadon csapkodhatja védtelenné vált testünket. Ez elég kellemetlen, de amúgy minden rendben. Nem adok 9-10 pontot rá, mert a Martin is szólt, hogy legyek szigorúbb, valamint szerintem egyre durvább játékok jönnek az X-re, és félek, hogy idővel mindegyik 10-est érdemelne. Szóval, ha szereted a tömény akciót, vagy a Sötétség Világát, esetleg csak szeretnél egy jó multiplayer játékot, akkor mindenképpen szerezd be a Hunter-t, mert nem fogod megbánni.

BÖJTÖS "JUDGE" GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



HUNTER: THE RECKONING

DIGITAL MAYHEM

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 játékos
1 mentés 18 blokk

✓ remek hangulat, nagyszerű többjátékos mód, a sötétség világa
× játszhatósági problémák, csak többen az igazi

8.5 pont



ÁLDASSÉK A NEVED HALLEY!

1870-et írunk, a Halley-üstökös megközelítette a Földet és látszólag semmi nyomot nem hagyott maga után. Vagy mégis? Dr. Heble tudományos kutatásai nyomán az emberiség már a XIX. század végén megfejtette a DNS titkát, uralma alá vonta az atomenergiát és kilépett az űrbe. Nagyszerű jövő előtt áll az emberi faj és





soha nem látott ütemű technologiai fejlődés vette kezdetét. Ezen dolgok szülőapját, a kitűnő tudóst az emberiség szinte élő istenként tisztelte. Ám Dr. Heble titokzatos módon elünt a világunkból, mindössze néhány jegyzetet hagyva maga után, melyekben eddigi leghátborzongatóbb kutatásáról tett említést. Évtizedek múlnak el eredménytelen nyomozással. Némi optimizmusra adhat okot, mikor egy elit szervezet, a Gunvalkyrie ügynökség nyomra bukkan a Tir na Nog nevű kolonizált bolygón. Ezen szervezet kötelékében tevékenykedik Kelly Heble, kinek nyomán immár mi is részeseivé válhatunk a Sega legújabb üdvöskéjének.

MENÜTŐL-MENÜIG

A játék előszobájába érkezve a megszokott alternatívák tűnnek fel a képernyőnkön: a NEW GAME és LOAD talán mindenkinek tiszta, az OPTION-ben a vibrációt kapcsolhatjuk ki, illetve be, valamint az effektek, a beszéd és a zene hangerejét szabályozhatjuk. Új játék indításakór egy újabb menüsor köti le figyelmünket, néhány érdekesebb választási lehetőséggel kiegészülve.

NEXT STAGE: innen indulva teljesíthetjük be a sorsunkat különböző küldetések formájában, de erről kicsit később.

POWER UP: ha már túl vagyunk legalább az első bevetésen és felmarkoltuk az érte járó kevéske honoráriumot (GVP), akkor azt itt el is költhetjük különböző spéci felszerelésekre. Sajnos az igazán hasznos holmikhoz csak igen borsos árakon juthatunk hozzá, bár van egy-két valóban használható ketyere, amit már az első szerény fizetésünk után is megengedhetünk magunknak. Ilyenek például a GV- és Pajzsenergiáinkat újratöltő cellák, amik akkor lépnek működésbe, ha valamelyik energiánk nullára apad, sajnos ezek egyszer használatos felszerelések. Érdemes fegyvereink kapacitását és tűzerejét egyaránt fejleszteni, mert a későbbiekben nagy hasznát vehetjük az egyre erősebb ellenfelekkel vívott csaták során. Jó befektetés a rakétahajtóművünk (rocket boost) hatótávolságát növelő kiegészítő csomag megvásárlása, de előbb-utóbb szükség lesz a két fő energiatároló bővítésére is.

POE'S REPORT: ezen a helyen belemerülhetünk a kibontakozó történet részleteiben. Talán ez is adhat némi motivációt a végigjátszáshoz.

A fentebb már említett NEXT STAGE opció tulajdonképpen a játék igazi kapuja, itt minden információ az aktuális misszióval áll kapcsolatban, tehát érdemes mindenhova bekukkantani. Elsőként nézzük, hogy mit is találhatunk a MISSION részben. Parancsnokunk néhány velős mondat formájában fellebbenti a fátylat küldetésünk valódi céljáról, alapvetően az "ölj, Ölj, ÖLJ!" irányelvet követik a feladatok. Az OUTLINE címszó alatt ismerkedhetünk a célterület topográfiájával vagy épület esetében a belsőterek hangulatával a képi és szöveges információk alapján. ENEMY, ez már egy sokkal izgalmasabb terület, minden, amit tudni akarsz a fegyvered másik végén álló genetikai és technológiai rémálmokról. Képet kaphatunk felépítésükről, és hasznos információkat olvashatunk támadási szokásaikról és az ellenük alkalmazható leghatékonyabb stratégiákról. A CAUTION pontban a parancsnokságról érkezett, a zónában való gyors és eredményes haladásra vonatkozó tippek és jó tanácsok találhatók, amiket érdemes fejben tartani, mert előfordulhat, hogy nem találunk egy-egy kijáratot vagy átjárót. A GO-val indulhatunk a várva várt bevetésre, miután kiválasztottuk az ízlésünknek legmegfelelőbb szereplők egyikét. A két delikvens Kelly és Saburouta, mindegyikük különböző személyiség, bár a játék során inkább fegyverzetbeli eltérés mutatkozik. A kezdőknek Kelly kisasszony az ajánlott karakter, vérmesebb játékosoknak pedig Saburouta. Választásunk mégsem végleges, hiszen minden küldetés előtt újraválaszthatjuk az aktuális főszereplőt.

GERMÁN ŐSÖK, MODERN HŐSÖK



EGY SEM MARADHAT

A száraz menürengeteg után üdítő érzés végre megérkezni az ellenséges területre, a látvány és hangulat finoman szólva is magával ragadó, a mindig mozgásban lévő növényzet és a vörösen izzó égbolt remek díszletet ad az amúgy átlagosnak mondható lövöldözős játéknak. Hősünket külső nézetből irányíthatjuk a sziklák és termek útvesztőin keresztül, míg el nem unjuk. Kizárólag a bal oldali irányítóval tudjuk emberünket mozgásra bírni, míg a jobb oldali karral a tekintetét forgathatjuk körbe az előttünk elterülő tájon. A jobb ravasszal a kiválasztott fegyverünket süthetjük el, a bal oldali párjának egyszeri megnyomásával pedig a levegőbe ugorhatunk, ám ha benyomva tartjuk, bekapcsol a hátunkon a rakétahajtómű, így a magasabb helyek sem jelenthetnek gondot. Repülésünknek persze irányt is adhatunk a már említett módon, miközben fejünkkel végigpásztázhatjuk a területet rejtőzködő ellenfelek után kutatva. Rakétánk képes másfajta nagyszerű trükkökre is, ha a bal irányító kart először benyomjuk, és csak utána adjuk meg a kívánt irányt, akkor a masinánk átkapcsol "rocket dash" funkcióra és máris őrült sebességgel száguldozhatunk a felszín felett néhány centivel. Ha a két elsütő billentyűt egyszerre húzzuk meg, akkor a karakter az úgynevezett GV energiának köszönhetően egy különös mozdulatsort hajt végre, minek következményeképpen a körülöttünk tomboló szörnycsorda egy szent pillanat alatt semmivé lesz :). Alapvetően nincs túl nagy választék fegyverekből, de ami a rendelkezésünkre áll, azt a betűvel jelölt gombokkal aktiválhatjuk. Érdemes az automata célzást használni, mert szinte garancia a biztos találatra, bár néhány távolabbi ellenfelet kénytelenek leszünk manuálisan célba venni a jobb oldali kar segítségével és így tüzelni. A képernyő bal alsó részén helyezkednek el a különböző kijelzők, melyek elég egyértelmű módon tájékoztatnak minket a legfontosabb infokról. A vízszintes piros csík a pajzsenergiánk, azaz életerőnk pillanatnyi szintjét jelöli, a függőleges kék sáv pedig a mágikus GV energia mennyiségéről ad pontos képet. A középen látható kis mutató hajtóművünk hatótávolságát hivatott érzékeltetni. Energiaszintünket néhány szörny likvidálásakor előtűnő piros és kék energialabdák felszedésével tudjuk helyreállítani. Az intelligenciáról annyit meg kell említenem, hogy a velünk szembenálló félnek nem erőssége a taktika...meg más sem. A tesztelés során azért találkoztam néhány renegát egyeddel, akik nem átallottak elrejtőzni és úgy rám támadni, de lehet hogy csak én voltam bamba. Nem érdemes senkinek sem irgalmazni, mert amíg valaki is életben van, addig mi sem indulhatunk vissza a bázisra vagy egyszerűen nem nyílnak meg a továbbhaladásunkat akadályozó zárt ajtók. Hogy hol is rejtőznek még nem kívánatos túlélők, azt a térképen színes pontok jelzik, amit az Y gomb lenyomásával nézhetünk át.

INKÁBB WAGNER VALKÜRJEI

Nem tudom, hogy a Sega-nál hogy vannak vele, de ma már azért egy picit többet ki lehet hozni egy akciójátékból. Nem feltétlenül azzal van a baj, hogy csak célzunk és lövünk, hanem a totális szürkeséggel, ami a küldetések változatosságát jellemzi. Sajnos ezen még az a néhány főellenség sem tudott javítani, akik megpróbálták oktondi módon az utamat állni. A zenéről eddig nem esett szó, talán azért, mert eszembe sem jutott, viszont a muzsikáról az ugrott be, hogy egyáltalán nem zavart játék közben és lehet hogy ennyi elég. Összességében egy nagyon szép és jól játszható anyaggal lepték meg a "boxosokat" a készítők. Sajnos még most is ritka az ennyire kidolgozott grafikával megáldott program, de jusson eszünkbe hogy ez még csak valaminek a kezdete és a következő még jobb lesz. A GV egyedi hangulata és érdekes vonalvezetése a beszerzendő újdonságok közé emeli a progit.

SiD





GUNVALKYRIE

SEGA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
11 blokk a merevlemezen

✓ különleges történet, a külcsin
× átlagos belbecs

8 pont



Vissza a csonthoz: Láthattuk a No Doubt "HellaGood" videoclipjében, majd februárban megérkezett fizikai valójában is – a Jet Set Radio Future. Xboxon.

A SZERELEM MŰKÖDÉSI ELVE

PRELŰD

Melyben írásunk tárgyát a szerző a történelem mikroszkópja alá tolja

Hogy ki és mikor találta fel a "cel-shading" stílust, ma már nem érdekes. A SEGA Jet Set Radio-ja és az Infogrames Wacky Races c. Dreamcast játéka gyakorlatilag egy időben érték el apró planétánk játékosait – a Jet Set fejlesztése korábban kezdődött. Ahogyan a "nem a ruha teszi az embert" szabály örökérvényű, úgy a "nem a vizualitás teszi a videojátékot" szabály is az – a Saturn-ös Panzer Dragoon Saga fejlesztésén megizmosodott fiatal srácok – kivétel nélkül 26-28 évesek – első "saját" produktuma is kitűnő bizonyítéka a veterán játékosok által jól ismert ténynek, mely szerint a valóság hiperrealisztikus ábrázolása nem az egyedüli útja az innovációnak. Az innováció azonban imitációt szül, s az egykoron szenzációszámba menő visage ma már olyan szinten körbehaknizott, hogy képtelen a szemöldök felvontatására.

Mégis, a Jet Set Radio forradalmi, korszakindító darab volt. Egy friss koncepció, egy új gondolat – amit katasztrofális eladások kísértek. Japánban csak párezer darab talált gazdára; a kibővített amerikai (ott érthetetlen okokból Jet Grind Radio címen) és európai játék a platform vergődésének és a dolog újszerűsége felett értetlenül álló játékos-társadalom ignoranciájának köszönhetően szintén gyatrán fogyott. A definitív változat az európai játék japáni újrakiadása (kizárólag a SEGA honi interentes áruházán, a D-Direct-en keresztül értékesítve), a De La Jet Set Radio (aka Jet Set Radio Deluxe). Hasonló manőver, mint a Final Fantasy International dolgok. Vagy mint a Super Runabout esete, kedves Veres Miki... (A Runabout 2 soha nem volt DC játék – az PS anyag... A Super Runabout nyugati, kibővített DC változata lett újfent kiadva Japánban, Super Runabout: San Francisco Edition címmel...elmeséltem, mégis rosszul jegyezted meg... >:/...mindegy).

TECHNOLÓGIA

Melyben írásunk tárgyát a szerző a kivitelezés kerekei között őrli

Ahogy a Jet Set Radio sem volt kispályás technikai bravúr (egyike volt azon kevés Dreamcast játékoknak, melyeket a készítő stáb alapos PowerVR2 tanulmányozásának köszönhetően gyakorlatilag korának egyetlen más gépén sem lehetett volna kivitelezni – a részletes, tarka textúrákat gyenge memóriája miatt még a PlayStation 2 sem tudta / tudná visszaadni, hasonló a helyzet a modifier volume generálta realisztikus, real-time árnyékokkal), a Future sem az: az eredeti cel-shading rutinok a nVidia vertex shader-én lettek átfolyatva; a játék négyszer több poligont kezel, mint elődje. A mozgás folyamatosabb, a sebesség nőtt, a terek kibővültek, kiszélesedtek. Az Xbox "csak egy olcsó alkatrészekből összerakott PC, bedobozolva" – köhögi a laikus. Martin lehullott állkapoccsal beszólt az intró első három másodperce után – "Megnézném magamnak azt a PC-t, ami ENNYI mindent, ILYEN folyamatosan mozgat!". R. úr halkan kuncogott. Nincs ilyen PC. Ha a JSRF akad (ami negyedóránként egyszer, egyetlen pillanatra előfordul), azt a merevlemez elérés miatt teszi. Ez a legkevesebb.

A motor tehát térdre kényszerítő. Karaktereink lazán, konstans képfrissítés mellett suhannak a mai Tokió inspirálta jövőbeli metropolisz utcáin, járókelők tucatjai között cikázva, ijesztő magasságokban trükközve. Kukák borulnak fel, újságpapírt hord a szél, nap csillan a görkorin. Mindez a PAL televízió 60Hz-es módját érvényesítve, Dolby Digital 5.1 hanggal. Ez a Jet Set Radio Future. Xboxon.

STRUKTÚRA

Melyben írásunk tárgyát a szerző végre futólag ismerteti

Visszatért a koncepció, változott az idő: 2024. Fiatal, dögös / vagány srácok / csajok görkorin, azzal a nemes céllal, hogy telegrafitizzék a várost. Bandák, rivális bandák, expanzió, mérges / buta rendőrök, menekülés. Világot fenyegető gonosz nemezis (a főantagonista ismét Gouji Rokkaku), akinek kezében minden és mindenki, beleértve a hivatalos szerveket (a fődetektív személyazonossága azonban borostás elmebetegről transzvesztita hangszálakkal megáldott elmebetegre váltott) – na és persze a Jet Set Radio, a metropolisz – ha nem a világmindenség – legmenőbb kalózadója, amin az idősödő, de változatlanul hiperdinamikus DJ Professor K. keveri éjjel-nappal a legvaskosabb japáni hip / trip-hop / indie / techno hangorkánt. COOL!

Visszatérnek a JSR hősei (Corn, aki itt mint a GG formáció alapítója tűnik fel; Beat, az eredeti vezér; Sugar, akit itt már Boogie-nak hívnak, de változatlanul a legszemrevalóbb; Combo, hatalmas Yen jelvénnyel a nyakában; Garam, összetéveszthetetlen sárga sáskaszemüvegében; Yoyo, akivel itt gondjaink lesznek; Bis, akit szintén átneveztek – itt Rhyth névre hallgat; továbbá Jazz, Soda, Gum, Cube – na és persze Pots, a kutyuli) és antihősei (a bájos Love Shockers, az időközben teljesen elgépiesedett Noise Tank és a szinte teljesen azonos Poison Jam), de természetesen feltűnnek új ellenfelek (Doom Riders / Golden Rhinos / Zero Beat, a rendkívül ötletes Immortals, ill. egy új lányformáció, a Rapid 99) és új játszható arcok is (az egyedüli "normális" Clutch; a másik kettő Roboy, a GG "háttértára", mellesleg Noise Tank prototípus és NT-3000, a Yoyo-nak álcázott Noise Tank – mindketten egy-egy Test Run során szerezhetőek meg, de erről majd később). Részben visszatérnek a helyszínek is. Részben, hisz a Shibuya Terminal, a Tokyo Underground Sewage Facility vagy a Rokkaku-dai Heights azonnal felismerhetőek, akkor is, ha csak témában azonosak az előd pályáival. Itt vannak, visszaköszönnek – de szebbek, nagyobbak, élettel teltebbek, mint valaha. Fantáziadúsak az új helyszínek is, kiemelkedően ötletes pl. a 99. Utca; kiemelkedően frusztráló, ugyanakkor kihívásokkal teli a Felhőkarcoló Negyed / Fáraó Park.

Ami ellenben új, azok a játékmódok. A hagyományos "sztori mód" mellett felbukkan a két játékosra kihegyezett játékmódok egész serege – a legtöbbel persze már a sztori alatt megismerkedhetünk és a legtöbbel persze már régebben is találkoztunk. Ilyen a Graffiti Tag (egymás hátának kipingálása), a Death Ball (egyszerű görkoriverseny, feleslegesen körbecipelendő "labdával" tarkítva; soha nem vált világossá, mitől "death"), a City Rush (verseny adott útvonalon adott városnegyedben) vagy éppen a Flag Battle (lehet találgatni, miről szól). Nagy általánosságban egyik sem veszélyezteti a HALO vagy Project Gotham osztott képernyős mókáinak totális térnyerését. Tömören: felejthetőek. Izgalmasabban hangzik (DE NEM AZ!) a Test Run (Próbafutam) opció, mely a játék teljesítése után nyílik meg Roboy menüjében, s ahol célunk természetesen az extranyitogatás lesz.





Csak abban a városrészben indulhatunk Próbafutamon, ahol minden Graffiti Soul-t betakarítottunk (minden szinten nyolc van, kivéve a Sky Dinosaur Square-t, ahol 9 – ebben a játékban ráadásul már LÁTHATÓAK, nem úgy, mint régen; a "hiányzókat" úgy tudjuk megjeleníteni, ha teljesítjük a játék "Utcai Kihívásait" – minden pályán szám szerint ötöt (Grind Combo, Air Combo, Tricks, Points és Special Challenge), mely "Utcai Kihívások" akkor jelentkeznek, ha megszereztük a pályákon elhintett kazettákat... világos, eh? ;); betakarítani azonban érdemes, hisz itt tudjuk majd hozzáférhetővé tenni a JSRF sztori mód alatt megismert, ám lockolt arcait. Teljesítményünktől függően hat skatu-





lyába gyömöszöl majd minket a program – a legjobb, JET elnevezést kiérdemelve tudjuk játszhatóvá tenni pl. A.KU.MU-t is, Gouji Rokkaku átalakult formáját ("Akumu" japánul annyit tesz: rémálom). Titkokból és bonuszokból természetesen – japáni játékról van szó – RENGETEG akad, Kibogaoka Hill-re tévedve pl. ha két percen belül elérünk a színre lépésünkkor 19:58-on álló órához, akkor… nem, inkább nem árulom el ;)))

Nagyjából tehát változatlan, mégis tartogat meglepetéseket a Jet Set Radio Future. Naná, hogy Xboxon.

"EXTRA CUKOR, EXTRA SÓ, EXTRA OLAJ ÉS... LSD!"

Avagy a játék egyik legfontosabb része, alaposabb vizsgálat tárgyává téve

Az új soundtrack, melyet a Grand Royal Records (időközben lehúzták a redőnyt) tuszkolt piacra egyszerre hagyományőrző és előre mutató – még mindig a funk és a hip hop dominál a háttérben, de megjelenik az agresszív gitár és ennek köszönhetően a harminc dalból összeálló nótaanyag jóval "erőszakosabb", mint a JSR isteni rágógumi-örömzenéje. A központi karakter szerencsére még mindig Hideki Naganuma (gyakorlatilag a teljes soundtrack fele tőle származik), a SEGA Wave Master részlegének fenegyereke, a beat tehát nem siklott vakvágányra, sőt – két dal és egy remix erejéig beszállt a buliba Richard Jacques is, a Metropolis Street Racer / HeadHunter kapcsán újra felfedezett SEGA Europe nótazsoké. A többiek Scapegoat Wax, Guitar Vader (a Baby-T c. dal maximálisan bubblegum rock'n'roll hangulatú), Latch Brothers (néhány Beastie Boys srác projectje), Russel Simins, BIS, Deavid Soul, BB Rights, Toronto és Cibo Matto – ez utóbbi egyetlen dallal képviseli magát (Birthday Cake a csapat "Viva La Woman" c. albumáról, enyhén cenzúrázva – a Vietnamról és az LSD-ről szóló részeket kivágták), de az az egy dal frenetikus. Első befülelés után az embernek sírni volna kedve, olyan rossznak tűnik – a zene hamis, az énekhang fülsértő – később azonban belefúrja magát a tudatalattiba, méghozzá igencsak mélyen. Remek, elkoptathatatlan betétnóta. Aki a régi (és valljuk be, szenzációs) dalokat ríná vissza, nincs oka pánikra: az eredeti móka legragadósabb hangjegyfüzérei itt is visszaköszönnek, így a "Like It Like This Like That", a "Sweet Soul Brother" vagy a "I Love You Love You" is; igaz, remix formában. Összességében egyértelműen ez az Év Soundtrack-je videojáték szinten. Mindez a Jet Set Radio Future-ben. Xboxon.

FENT, MAJD LENT

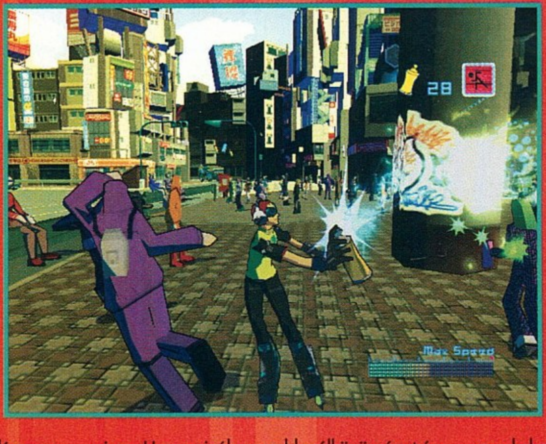
Arról, miként kereste a szerző a régi élményeit, s arról, miként kapott helyettük barackot a buksijára

Számos olyan dolog van, ami teljesen új a játékban. A JSR eredeti, lineáris struktúráját felváltotta a kötetlenebb kószálás – mely nem teljesen kötetlen, ahhoz azonban pont elegendő, hogy időt húzzon. A Smilebit szerint ez szabadabbá tette a játékot, számunkra azonban ezzel vesztett integritásából. A város egyik feléből átvergődni a másik felébe egészen biztosan jó móka, nekünk azonban jobban tetszett az elõd mindenhonnan azonnal elérhető garázsa. Újdonság a B gomb lenyomására aktiválható "power boost", mely 10 flakon festéket fal fel, s melynek használata tökéletesen hanyagolható, a játék teljes egészében végigjátszható nélküle – ugyanakkor jól néz ki :). Megújult és leegyszerűsödött a grafiti rendszer is: elég megbillentenünk a jobb ravaszt. A Dreamcast eredeti analóg karral történő "kombói" itt már csupán halványan derengő emlékek a ködbe vesző, távoli múltból. Talán sajnálatos, talán nem; mindenesetre ez a megoldás észrevétlenül, feltűnés nélkül dobta a pörgősebb játékmenet kedvéért a technikásabb hozzáállást. Ez a játék egészére is igaz. A festékes flakonok OBSZCÉN mennyiségben találhatóak meg mindenütt, a Rokkaku rendőri szervekkel való összecsapások NEVETSÉGESEN könnyűvé váltak, a bandaharcok pedig egyenesen RÖHEJESEK – míg a Poison Jam legyűrése a csatornákban annak idején két teljes napba tellett (ki kellett ugye ismerni az útvonalaikat, majd optimalizálni magunkat az időhöz viszonyítva – izzadt a tenyér, ontotta a hőt a DC szellőzőnyílása,…), most alig tíz perc elég – ellenségeink szépen beparkolnak valahová, majd ott köröznek – időbeli megkötés pedig nincs. Hogy minél nagyobb célközönséget érhessen el, a JSRF ELKEPESZTŐEN egyszerű – sőt, együgyű – játék lett, minden leegyszerűsödött, minden pehelykönnyűvé vált, minden SOFTCORE lett ebben az egykor büszkén HARCORE játékban. Irgum-burgum!





A fejlesztők persze sok minden mást is ígértek (intelligens forgalmat, melynek járművei nem vasalnak ki esztelenül, tehenet (!) Pots helyett, vagy az épp ellenkező irányban elsült rendőri összecsapások benehezítését), melyek valószínűleg már csak egy jövőbeli verzióban – ha lesz ilyen – valósulnak majd meg (a tereptől – út, félcső – függő változás az alapmozgásokban pl. csak most forrott ki igazán, pedig már a JSR fejlesztésének idejében kihangsúlyozták). Távozott a DC változat internetes grafiti cserebere lehetősége, de szerencsére a szerkesztő üzemmód maradt – használata hepaj és kacagás így is, hogy az Xbox kontroller teljességgel alkalmatlan a kreatív mintázat-alkotásra, s fájóan hiányzik némi atavisztikus, Amigás DPaint féle pixelezési lehetőség is. Így csak pacsmagolás, de továbbra is képernyő elé szegez. Hisz ez a Jet Set Radio Future. Xboxon.



MIVÉ LETT A JÖVŐ?!

Melyben írásunk tárgya gyorsan megkapja az őt megillető tiszteletadást, mert a szerző felpillantott a karakterszámlálóra

Ez NEM folytatás – Ez remake. Újragyúrás. Aki egy új játékot várt, csalódni fog. Aki a régi játékot várta, csalódni fog. Csupán az, aki elvárások nélkül ugrik majd bele, az lesz elégedett. De ő maximálisan. A Jet Set Radio Future a SZERELEMRŐL szól. Bizony, meg kell fogadnunk Hideki Naganuma intróban arcunkba üvöltött jótanácsát és a játék teljes megértéséhez meg kell értenünk a szerelem működési elvét. Ez a szerelem pedig soha nem a cel-shading-ről, nem az irányítási metódusról és nem a játékmódokról szólt – a JSR(F) világáról szólt, a görkorizásról, a grafitiról és a szabadságról. Abból pedig "rév / vám" alapon, ugyanannyi van, mint régen. Ez még mindig Jet Set Radio – csak Future. Xboxon.

reiker@eigo.co.jp

JET SET RADIO FUTURE

SMILEBIT/SEGA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
mentés a merevlemezre

✔ szerelem
× könnyű. NAGYON. :(

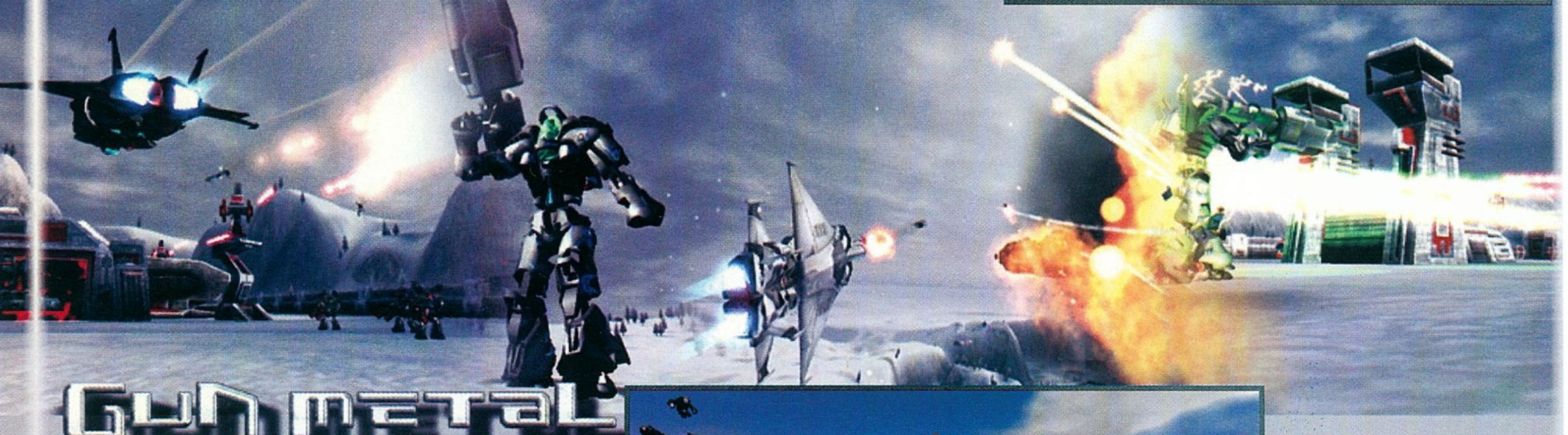
8 pont

CSICSEREGNEK A VASMADARAK

Gun Metal

Az első ránézés után nem voltam hanyatt esve a játéktól. Sőt, a második után sem. Rájöttem mi a bajom nekem az Xbox-al, bár néhány játék tesztelése után még aligha szabadna általánosítanom: úgy érzem, ha felturbózzák a grafikát, hogy rendesen nézzen ki, akkor a hardver a gép belsejében megfullad, vagyis a játék lassú lesz – legalábbis egy lövöldözős játékhoz lassú. Viszont ha azt akarják, hogy extra gyors legyen a program, akkor a végletekig le kell butítaniuk a dolgokat. Nos, az utóbbival állunk szemben Gun Metal esetében. A programozók egész egyszerűen nem engedhették meg, hogy egy ilyen pergő ritmusú, villámgyors játékmenettel rendelkező program akadozzon. Így kénytelenek voltak levenni a grafika részletességét. A Gun Metal pont úgy néz ki, mint egy "középszerű" játéktermi játék. Igen ám, de ez magában még nem pozitívum, hiszen a "középszerű" játéktermi automaták többsége már jó pár éves, és azoknál viszont többet kéne nyújtania az X-nek. A Gun Metalt játszva nem igazán éreztem, hogy egy mai csúcsmasina van előttem, sokkal inkább holmi 2-3 éves színvonalat láttam. Ezt a játékot kisebb túlzással egy Playstation 2-nek is mozgatnia kellene. Talán az egyetlen, ami ebben gátat szabna, az a látótávolság hossza. Az egész egy renderelt animációval kezdődött... Talán a rengeteg éves Imperium Galactica című magyar játéknak volt hasonló színvonalú intrója.





EGY ÚJABB INVÁZIÓS MESE

Az emberiség gyorsabban fejlődik, mint valaha. Rájöttünk, hogy kell meghaladni a fénysebességet, úgyhogy hamarosan azon is elkezd járni a fejünk, hogy minél messzebbre kerüljünk ettől a koszos, Földnek nevezett porfészektől, amelyet jól tönkrevágtunk a civilizációnkkal. Kisebb keresés után több lakható bolygót is találunk, de végül a Helios-ra való költözés mellett döntünk. De valami nem stimmel. Nem mindenki tud átköltözni a Helios-ra, a szép új otthonba, valakinek maradnia is kell. Persze akiket itt akarnak hagyni, nagyon berágnak és háborút indítanak a vándormadarak ellen. Az utazó csapat (vagyis a jófiúk) nagy nehezen mégiscsak elmenekülnek, egyenesen a Helios-ra vezető féregjáratba, majd lerombolják maguk mögött a kaput. Úgy tűnik, most már minden rendben lesz. Az élet szép, mindenki boldog, a fémmadarak csicseregnek vagy inkább nyikorognak, megalakul a Globális Szenátus és béke honol. De egy nap újabb kapu nyílik. Régi haverjaink rájöttek, hogy juthatnak hozzánk és magukkal hozzák a puskáikat is. A Heliosi "őslakosok" kétségbeesett harcba kezdenek, de már nem sokáig húzzák. Szerencsére éppen ekkor fejeződik be a Gun Metal nevű projekt, ami nem más, mint egy rohadt nagy robot, ami repülőgéppé képes változni. (röviden Havoc Suit). Úgyhogy valaki, jelen esetben mi, bepattanunk ebbe a cuccba és szétfüstöljük a gonosz Földi tesók popsiját, hogy Helios újra békés lehessen.

(Abba persze nem akarok belekötni, hogy ha az emberiség már képes a fénysebességnél gyorsabban utazni, pont utána fejlesztenek ki egy transformert, mert ez kissé vicces szerintem. A sorrend valahogy nem stimmel. A lényeg persze nem ezen van, hanem hogy a kezünkben van egy ilyen fémmicsoda, ami jó sokat tud lőni, eszünk az nincs, úgyhogy elég, ha nyomjuk a tűzgombot és széjjellövünk mindent, ami mozog.)



KEZEM A FEGYVEREN

Ez a játék nem könnyű, mint ahogy a játéktermi árkád stuffok sem azok. Ha elhalálozunk, ne adjuk fel, hanem kezdjük újra. Próbáljunk más stratégiát, más fegyvert, stb. Ahol eddig robotként lőttünk, ott használjuk a repülőgépet és fordítva. A lényeg, hogy ne adjuk fel, legyünk kreatívak, kombináljuk az összes lehetséges támadási módot, mert konkrét segítséget nem igen lehet adni a programhoz. Persze pár általános tudnivaló azért akad.

Minden pálya után új fegyvert kapunk. Használjuk bátran, lőjünk mindent, amit csak érünk. Inkább a rakétákat nyomassuk, a géppisztoly nem sokat ér. Jó tudni, hogy amíg robot alakban vagyunk, páncélzattal rendelkezünk. Ez a Jet módra nem érvényes, tehát a repülőgép sokkal sebezhetőbb (ezért azzal érdemes gyorsan haladni, hogy ne lehessen bemérni). Van a játékban egy ugrás gomb, amivel a robotot egy jó lassú emelkedésre tudjuk késztetni. Heves akció közben sok hasznát nem vesszük, ezért jobb elfelejteni. Távolról jövő, kósza rakétát talán át lehet vele ugrani, de még ez sem valószínű. Helyezzük inkább a tűzgombra a kezünket és ne a védekezésen járjon az eszünk. Figyeljük a parancsnok kommentárjait, mert többnyire hasznos és okos dolgokat mond. Ha figyelmesek vagyunk, mindig tudhatjuk, hogy mi a teendő. Érdemes néha a képernyő tetejében lévő térképre is pillantani, amin a piros pöttyök az ellenfelet, a kékek a szövetségeseket (őket nem kell lelőni, ha ők kerülnek a célkeresztbe, engedjük el a tűzgombot!), a zöld pontok pedig a töltényt vagy energiát jelentik. Láthatunk még néha sárga keresztet is, ez fontos objektum a küldetés szempontjából.

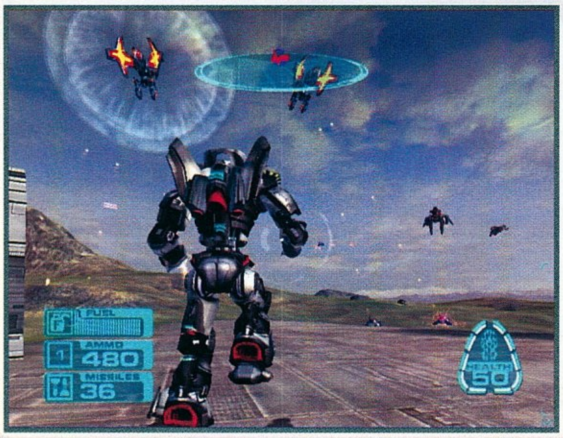
IRÁNYÍTÁS TISZTÁZÁSA

Mindenkinek világos kell, hogy legyen, a jobb oldali ravasz a tűzgomb! Továbbá jó tudni, hogy az A gombbal válthatunk a fegyverek között, a B-vel kapcsolhatjuk ki/be az automata keresést, az X-szel ugorhatunk, míg az Y-nal alakulhatunk át. Robot módban a bal oldali analóg karral mozgatjuk emberünket, míg a másikkal célozhatunk. Jet módban pedig a bal oldalival mozgatjuk a gépet, a jobb oldalival viszont gyorsíthatunk vagy lassíthatunk. Ha minden világos, indulhat is a móka.

A zene nem éppen a legjobb a játék alatt, viszont a program támogatja a custom music módot, amit jelenleg nem sok Xbox játék, vagyis mi válogathatjuk össze a nekünk tetsző soundtrackeket. Ezzel talán fel lehet dobni egy picit a néhány pálya után laposodó akciót. A grafikát ugye már jellemeztem, kár rá több szót pazarolni, az irányítás pedig pofonegyszerű és mivel a játék gyors, ezért gyorsan és jól is reagál.

Bárhonnan is nézem, ez a Gun Metal harmatgyenge a gép tudásához képest, színvonalban pedig leginkább olyan, mintha Billy fiókáinak készült volna.

Tibi
neongod@call.of.cthul.hu





GUN METAL

RAGE SOFTWARE/SEFFIELD STUDIOS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
38 blokk a merevlemezen

✓ gyors a játékmenet és nem kopik el a tűzgomb, mivel folyamatosan be van nyomva
✗ a grafika egyszerű és a pályák laposak egy kicsit

5 pont



LÉGI KEDVENC ÚJ KÖNTÖSBEN!

EGY NEM MINDENNAPI TESZT

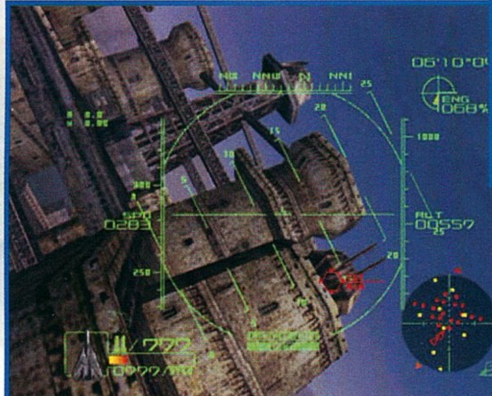
Hazaérve a gépem elé ültem és gyakorlott mozdulatokkal életre keltettem a masinát, majd néhány másodperc múlva monitorom is felragyogott és a tudomásomra hozta, hogy egy új üzenetem van. Egy régi haver invitált át magához mivel Xbox gépére szerzett valami vadiúj anyagot. Mivel magam is megszállott játékos vagyok és jobb programom amúgy sem akadt, úgy döntöttem hogy eleget teszek a meghívásnak és benézek hozzá a második emeletre. Ismerős körökben csak "NOS" úrnak hívjuk öreg cimborámat, aki már benne járt a korban, bár ez számára nem jelentett gondot, mikor a gépe elé ülhetett. Gyereke nem lévén, ő maga vált gyerekké vagy talán sosem lett belőle igazi felnőtt... Ki tudja? Egy fél óra múlva már szobája közepén álltam miközben ő két gyöngyöző üveggel a kezében hellyel kínált. Jól döntöttem – gondoltam magamban, miközben befészkeltem magam a lakás legkényelmesebb foteljába, szemben a tévével.

– Na mi van, nem játszunk? – kérdeztem egy nagyfiús korty után.

– Nos, ez egy repülőgép szimulátor – kezdte – nagy buli!

– Szimulátor? – kérdeztem vissza intelligensen.

– Nem is igazán szimulátor, inkább az árkád feeling dominál. Emlékszel még az Air Force Deltára? Dreamcaston találkozhattál már vele. (Jó érzés töltött el a cím hallatán, valami derengeni kezdett még a DC-s időszakomból, aztán beugrott egy kellemes grafikájú és jól játszható repülős játék képe, bár a részletek távol maradtak.)



– Csak nem az AFD következő részét dobták ki a box-ra?

– Majdnem, csak átesett egy kis grafikai finomításon és új missziókat repülhetünk vele, mégis a legnagyobb változás, hogy a keresztségben a Deadly Skies/Airforce Delta Storm nevet kapta a Konami-tól.

– NOS, játszunk is vele még az idén? – kérdeztem türelmetlenül.

– Nos, nem. – válaszolta reszelős hangján és megigazította orra hegyére csúszott szemüvegét. Kérdezz, ha többet akarsz tudni, majd utána játszhatsz.

Perverz alak ez a NOS, gondoltam magamban de belementem a bulia. Egy hirtelen ötlettől vezérelve rázúdítottam az összes kérdést, ami akkor és ott az eszembe jutott, hátha előbb végzünk ezzel az őrült barkóbával.

– Hol és mikor játszódik a történet? Miken repülhetünk? Milyen az irányítás és szerinted a Beának igaziak a mellei?

NOS úr átláthatott rajtam mert megmakacsolta magát.

– No-no, egyszerre csak egyet kiskomám. A kerettörténet fiktív krízishelyzeteket dolgoz fel és a helyszínek sem valódiak de ez semmit nem von el a hangulat értékéből. Hogy miken repülhetünk? Tulajdonképpen az összes divatos harci gépen. Vannak régebbi és újabb típusú MIG-ek, spéci F-ek, némelyik talán nem is létezik és kipróbálhatjuk más nemzetek büszkeségeit is. Mit is kérdeztél még?

– Az irányítás felől érdeklődtem.

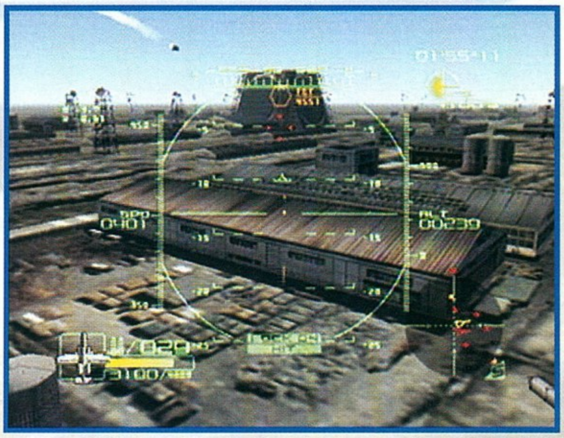
– Nos, az irányítás. Mint már említettem a program közelebb áll az árkád stílushoz mint a megszokott szimulátorhoz ezáltal az irányítás is könnyen elsajátítható, de ne szaladjunk ennyire előre. Beáról meg csak annyit, hogy nem...de isteni! Visszatérve a játékhoz a kezdetekkor a szokásos menüpontokkal találkozhatunk úgy, mint: Load, Save, New Game, Free Mission és Option.

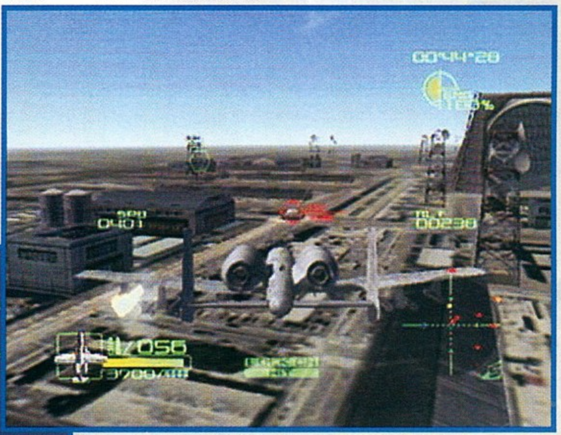
– Mi az a free mission?

– Egy egyszerű küldetés körítés nélkül. Mielőtt még megkérdeznéd, az Option pontban beállíthatod a hangokat (Sound) a kijelzőket (HUD Set) és az irányítást (Controller), azt hiszem ez a három lehetőség van. A HUD Setben kiválaszthatod milyen színben pompázzanak a kijelzők, meghatározhatod a sebesség mértékegységét és eldöntheted, hogy a pilótaülésből vagy a hátsó sorból akarod élvezni a műsort. A Controller-ben ki- és bekapcsolhatod a rezgő üzemmódot, valamint kiválaszthatod a számodra legszimpatikusabb gombkiosztást. A három különböző alternatíva: Kezdő, Haladó és Ász, igazán nagy eltérések nincsenek. Vegyük a Haladó beállítást: gépünk a bal oldali irányító használatával képes a manőverezésre míg az X és az A gomb szabályozza a hajtómű teljesítményét. A B gomb a rakétákat engedi szabadon az Y pedig a gépágyú elsütő billentyűje. Az elől lévő két ravasszal a függőleges vezérsíkot mozgathatjuk jobbra és balra, így könnyítve az élesebb fordulók abszolválását és a géppuska használatánál a kézi célzást. A fekete/fehér gombokkal módosíthatjuk a cél megjelölést, ha az adott célpont nem megfelelő a számunkra. Végül az iránygombokkal kapcsolhatjuk be a térkép funkciót és két fajta nézet közül is választhatunk. Az Ász variációban annyi a plussz, hogy BACK gombhoz rendelték a fékezőkarom aktiválását, ami egy anyahajóra való landoláskor sokat javíthat a túlélési esélyünkön. A Kezdő kiosztás az előző két verzió butított változata, a vadász közvetlen irányítása megegyezik a már említett módszerrel (bal irányítógomba), ám a két elülső billentyűvel most a hajtómű tolóerejét szabályozhatjuk, míg az X és A gombok a célpont választásnál kapnak szerepet, tehát sem függőleges vezérsík sem fékezőkarom.

– Mi történik ha új játékot akarok indítani? – kezdett felcsigázni az öreg beszámolója.

– Nos, ha még nincs elmentett állásunk, akkor ajánlatos egy új játékot nyitni. Egy könnyebb csetepaté után – aminek a végeredménye most nem fontos, maximum a pénztárcánk bánja – a légibázisra kerülünk. Itt részt vehetünk az eligazításon (Briefing), ahol tömör formában felvilágosítanak bennünket az aktuális légicsapás részleteiről, majd kiválasztjuk az akcióra legmegfelelőbb gépet, már ha van miből. Ha már ezen is túl vagyunk, akkor egy akció térképen meghatározhatjuk haladási útvonalunkat a megadott célterület felé és husss. A bázison lehetőség nyílik a sikeres küldetések során összegyűjtött ellátmányunk elköltésére is (Shop). Mindenek előtt el kell döntenünk, hogy eladunk (Sell), vagy vásárolunk (Buy). Ha vagyonunk engedi vásárolhatunk újabb és jobb gépeket, plusz fegyverzetet, vagy eladhatjuk a már megunt és kiszolgált harcostársainkat. Menthetünk, tölthetünk és újra beállíthatjuk a beállításokat (System). De ha már nincs szükségünk jó tanácsra, újabb járgányra és a beállítások is megfelelőek, akkor gyorsított eljárással az ellenséges légtérbe találhatjuk magunkat (Take off).





– És milyen a kilátás a göbziből?

– Kétfajta nézet áll rendelkezésünkre egy belső és egy külső perspektíva. Ha a külsőt használjuk, akkor egy látványos játék élményben lesz részünk, viszont jóval kevesebb repülési adat áll a rendelkezésünkre. Harcigépünkben ülve már nem csak a sebességet és a magasságot mérő műszereket figyelhetjük, hanem a hajtómű teljesítményét és rakétáink mennyiségét is számon tarthatjuk. Sokat dob a hangulaton a vertikális és horizontális helyzetünket nyomon követő komputertechnika.

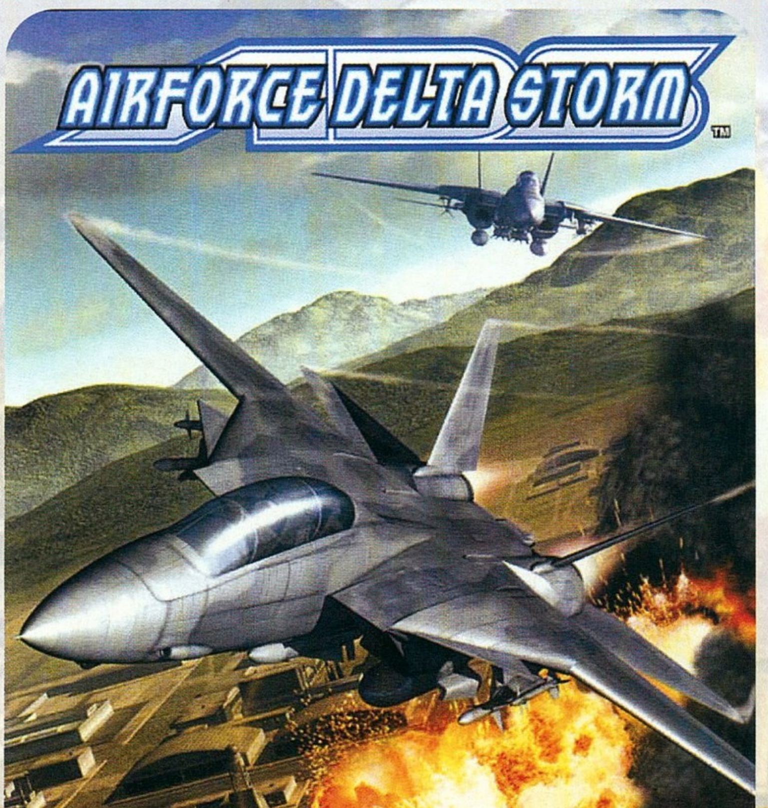
– Mond NOS, tetszik neked ez a progi?

– Ritka szép anyag, és nagyon hamar ráérzel az irányításra is. Fantasztikus érzés néhány méterre száguldozni a gyönyörűen kidolgozott táj felett, miközben szárazföldi egységekre vadászol. A légiharc már egy kicsit macerásabb, már az elején feltűnt, hogy elég jól képzett pilótákkal dolgozik az ellenség. Bár a rakétatámadások nem okoztak igazi gondot, egy-egy gyors irányváltással vagy hosszantartó fordulóval meg lehettet előzni a kellemetlen találatokat. A hangok jól illeszkednek a témához, ugyan slágereket nem hallottam a játék közben, de nem is vártam listás dalokat. Egy komolyabb bajom azért van még a játékkal, ez a küldetések változatossága. Azt azért nem mondanám, hogy halálra untam magam de viszonylag hamar lelohadt a kíváncsiságom.

– Nagyszerű, most az jön, hogy túl sokat beszéltél róla és hagyjuk a fenébe az egészet? – kezdtem kijönni a sodromból, kevés bosszantóbb dolog van az életben, mint a fülünkkel tesztelni egy jó játékot, miközben üres üveget szorongatunk a kezünkben negyven fokos hőségben.

– Nos, én azért hívtalak át mert úgy gondoltam, hogy ezt érdemes kipróbálni egy ilyen magadfajta nagyszájú pilótának is. Talán láttál már ilyet, de ez az a stílus, amit nem lehet megunni. Nos, induljon a bevetés!

SiD



AIRFORCE DELTA STORM/ DEADLY SKIES

KONAMI

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
12 blokk a merevlemezen

✔ aranygyapjas kezesbárány
× 12 egy tucat

7 pont

Végre beindult kicsit az X piaca, és egyre több játék érkezik rá. A kezdeti pangásnak úgy látszik, hogy vége, és a gép megjelenésével kiadott klasszikusok sorát újabbak kezdik gyarapítani. Az elején ugye tátva maradt a szánk a Rallisport, Halo, Amped nevű csodáktól, és társaiktól, és mostanában pedig itt vannak a Moto GP, Enclave, Morrowind, Hunter címmel ellátott sikerprogramok. A lista nem teljes, de ezt nézzétek el nekem, mert csak kapkodom a fejem a látottak, hallottak alapján... Én már nem is voltam elég a friss anyagok tesztelésére, ezért beszállt mellém SiD barátom is, csak hogy bírjam szuflával. Egyébként üdvözölném is, valószínű, hogy valamelyik szomszédos oldalon már itt is sunyít, valami jó kis kritikával... Szeva Tibi! Benne vagy az újságban! :-)
Öhhmm...szóval...nem titkoltan bejön nekem ez a gép, és igen rég óta tartó konzolos pályafutásom után azt kell mondjam, hogy ez a hardver valóban a játékosok számára is készült, és nem csak a kiadó pénztárcájának vastagítására. Ez még vonatkozik a GC-re, és a GBA-ra is, csak az utóbbiak szoftverállománya nem annyira az én stílusomat tükrözi (mondjuk a GBA szimpi a retro cuccok miatt...), mint az X-é. Szóval, végre nagyon jó masinák fogják uralni a piacot, és talán rávezetik a Sony embereit is a még komolyabb fejlesztésekre... Persze van mindegyik platformra átlagos játék, vagy egyszerű átírás, de ez egy bizonyos mennyiségig hozzá tartozik ehhez az üzlethez. Főleg a sikerprogramok esetében tapasztalható meg ez a tendencia, ezért sem volt meglepő például a Max Payne kiadása a box-ra... Max barátunk kalandjai általában sikert arattak, és sok kiadót megihletett a stuff egy-két mozzanata, formabontó ötlete. Lassan ott tartunk, hogy még az autóversenyeknek is hiányozhatatlan tartozéka lesz az idő lelassítása, és emellett a kamera elforgatása, a Mátrix féle alapok igénybevételével. Ezért aztán nem volt meglepő a Namco féle Dead zo Rights beharangozása, ami mit ad isten...egy rendőr főszereplésével készült...és mit ad isten, le lehet benne lassítani az időt. A cég munkásságát ismerve minden bizalmam a friss fejlesztésben volt, hiszen idáig elég nagy nevek hagyták el a stúdiójukat, ráadásul elég nagy MP rajongó hírében állok, tehát azt gondoltam, hogy amíg nem jön ki az említett cucc folytatása, addig jól elleszek én ezzel a DTR mókával is. Bár azzal tisztában voltam, hogy az utóbbi egy-két év nem volt olyan sikeres a vállalat számára, mint a korábbiak, de köztudott, hogy nem vagyok előítéletes, és még egy új Army Men programot is pozitívan veszek elő, hátha jó lesz... Tehát bizakodva figyeltem a készülendő progit, és rögtön bele is vetettem magam, amint megkaptam a kész verziót...





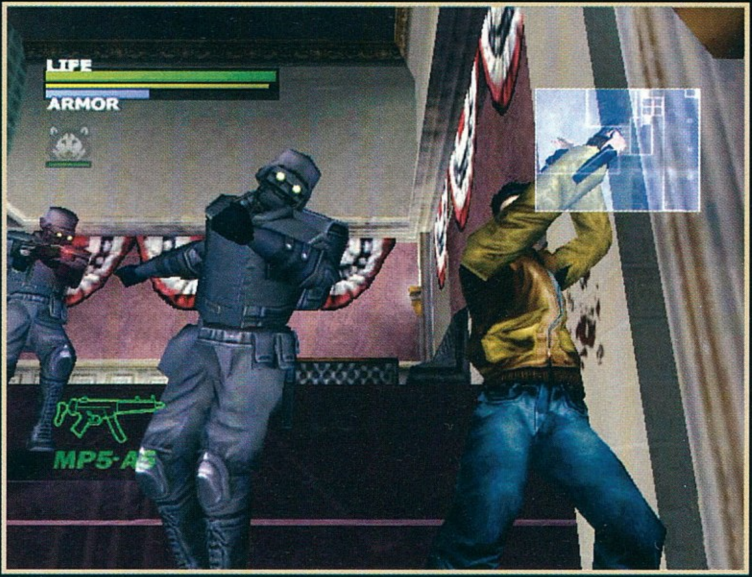
LÁDA BEKAPCSOL, JÁTÉKOS HÁTRADŐL...

Amennyiben elindítod a lemezt, egy gyönyörű filmet láthatsz, amit még a hollywoodi rendezők is megirigyelhetnének. Egy könyvtár a bűnözők kezébe került, és a kommandósok már kint készülődnek az épület előtt... Az első pillanatokban még egy autóba zárt kutya szemszögéből láthatunk mindent, aztán előkerül hősünk is, aki már a könyvtárban van, és éppen egy Houdini könyvet olvasgat. Ő mindig a rosszfiúk előtt jár eggyel. Aztán az első gyilkosság után ő is megelégeli a dolgot, és a fegyveresek körmére néz. Innentől tömény akció, robbantás, lövöldözés, valamint még a kutya is előkerül, és kiderül, hogy ő a főszereplő hűséges társa, aki elég bátor ahhoz, hogy még az egyik bombát is magáévá tegye. Ez alatt rendőr barátunk száguldozó létrákról tüzel az emberkékre, és összeakasztja a bajszát a bandafőnökkel is. A végkifejletben mindenki jól jár persze, csak a negatív hős nem. A sztori nem valami formabontó, de mindenképpen igényes a bemutató kivitelezése. Mondjuk a Namco mindig is híres volt a príma videóiról.
Nna...most már szemügyre vehetjük a menüt is. Szokás szerint indíthatunk új játékot, valamint folytathatunk régit is, egy mentett állástól. Az opciókban mindenfélét állítgathatunk, van itt hangerő, vér, rezgés, amit csak akartok... Pár lehetőség van még, ezek közé tartozik a készítők listája, a már elért filmek megtekintése, valamint a megnyitott pályák újrajátszása. Persze mindez alatt a főmenüben is nonstop megy a film, és a zene is elég jó. A lehetőségek nem végtelenek, de egy jó pont az igényes kialakításért. Sokat azért ne időzz itt, mert a játék még hátra van, vagyis jöjjön a New Game. Az indító filmecske megint nagyon jó, mintha egy mozi szereposztását néznénk. Utána egy kis előtörténet következik, amiben járőröző barátunkat értesítik, hogy az építkezésen probléma van, ezért jó lenne, ha odamenne. Jack Slater barátunk (mert van ám neki neve is...az ő neve Jackson Slater...) pedig nem rest azonnal indulni, hűséges partnerével az oldalán. Amikor pedig odaérünk a helyszínre, az egyben már a játék kezdete is...



FEGYVER-EINSTAND, TÜZELÉS ÉS BULLET TIME...

A stílus már a kezdetekkor meglátszik, hiszen ki ne ismerné a jó öreg, 3D-s, a kamerával hátulról követős nézetű akciójátékokat. Itt is erről van szó... A bal oldali analóg karral sétálgathatsz, vagy futhatsz (attól függ, hogy milyen erővel nyomod a kart...), a jobb oldalival pedig a kamerát forgathatod. A további irányítást célszerűbb a tréning segítségével bemutatnom. Miután elindultál, eléd kerül egy munkásruhába öltözött rosszfiú, aki le akar lőni... Mit tehetsz? Használd a jobb ravaszt, ami a célzás, és ha a piros kereszt az emberen van, nyomd le az A gombot, így ráuszítod Árnyékot, a kutyádat. A képernyő bal felső sarkában láthatsz egy kutyás ikont, ami alatt van egy csík...Árnyékot csak akkor hívhatod segítségül, ha ez a csík teljesen töltve vagyon. Visszatérve az akcióhoz, tiéd a fickó fegyvere, mehetsz tovább. Valaki megint a fejedet akarja, ezért nyomd újra a célzást, majd a lövést, és nyírd ki az ipsét. A jobb felső sarokban tekintheted meg az ellenfeleid életerejét, és ez általánosságban jellemző a játék alatt. A bal oldalon a tiéd látható, alatta a Bullet Time felhasználhatósága, és az alatt pedig a pajzsod, páncélod ereje. A csöveken túljutva a hátadba kerülnek, ilyenkor a B-t vedd igénybe, és már le is fegyverezted ellenségedet. Az X nyomogatásával a kameranézetet váltogathatod. Arrébb már ketten is neked esnek, jöhet az idő lassítása. Nyomj egy Y-t, amitől vetődsz egyet előre. Ugrás közben lesz elég időd arra, hogy a célkeresztet előbb az egyik emberre vidd, lelődd, majd a másikkal megismételd ezt a mutatványt. Egyébként lehet hosszabb ideig ugrani, és rövidebb ideig, az egész a gombnyomás erősségétől függ. A konténerhez jutva lapulj a falához a B segítségével, majd a sarkához kúszva egyesével célozd be, és szedd le a támadókat. Ha végeztél, elég csak előre menni. A híd felé vezető úton felkapott palackot kell használnod. A célkereszttel jelöld ki a dobás irányát, nyomj A-t az eldobásához, célozd be a palackot is, és lőj, hogy a robbanás mindenkit elsodorjon. Most a Fekete gombbal válts belső nézetre, és lődd ki a szemközti tartályt, majd ereszkedj le, és mássz fel a kidőlt oszlopon. A járművet meg kell kicsit buherálni, ez annyiból áll, hogy a fehér csík mindig a középen található kis fekete keretben legyen, amikor A-t nyomsz. Az eléd rohanó munkást élő pajzsként használhatod, ha lenyomod a B-t. Egy darabig megteszi, de azért idővel kilövik előled. Amennyiben már nincs rá szükséged, használd újra ezt a gombot, és egy látványos kis kivégzésnek lehetsz szemtanúja...a minőség már csak a használatban lévő fegyvertől függ. A fegyverek között az iránynyilakkal tudsz válogatni. Az út végén nem lehet továbbjutni a csövektől, ezért a kutyáddal kell



HOLTAN TALÁN JOBB ZSARÚ LENNE...

átbújni az egyiken, aztán a túloldali emelvényen megint az egyik csövet használd, és odaát pedig lökd le a hordót. A kapun látható piros négyzet azt jelöli, hogy ide kulcs kéne, de neked nem lenni olyan, vagyis keresd meg. A Nyitott konténerben van a keresett tárgy, pár hasznos cuccal együtt. A B szolgál a kapunyitásra, de ez jó a gombok, karok aktiválására is. A sarkon túl jobb, ha lehúzódsz a dobozok mögé, ezt pedig a baloldali ravasszal teheted meg. Hát ennyi volt a bemelegítés. Még lehetséges, hogy nincs fegyvered, és verekedned kell, ilyenkor az A az ütés, az X a rúgás, valamint a B az átdobás (lehet kombinálni...), és a jobb ravasz a védekezés. Vannak még minijátékok is, de ott mindig érthetően el van magyarázva, hogy mit kell csinálni. A klubban például ritmusjátékszerűen kell a négy főgombot nyomogatni, hogy a strippelő csaj minél jobban elvonja a kanok figyelmét rólad. Vagy ott a börtönös rész, amikor először meg kell küzdened a bokszolóval, aztán ritmusra kell ütnöd a homokzsákot az A, és a B segítségével, végül súlyt kell emelned úgy, hogy az A-t szaggatottan nyomkodod a bal csíkon lévő keret eléréséhez, és a végén lenyomod a B-t, ha a jobb oldali csík teljesen felkúszott. Nehézség sehol nincs, mint ahogy megerőltető, elgondolkodtató feladat sem található. Kulcskeresés, gyilok, verekedés, némi ritmusjáték. Van kérdés? Reméltem is, hogy hanyagolsz velük...

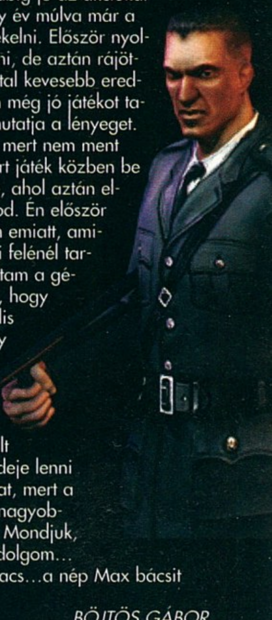




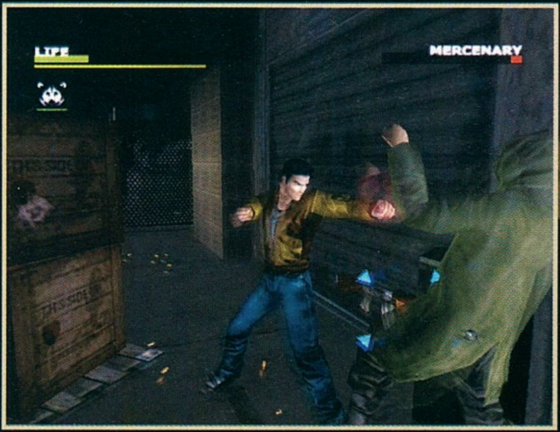
MAX ÁRNYÉKÁBAN, SHENMUE FÖLDJÉN

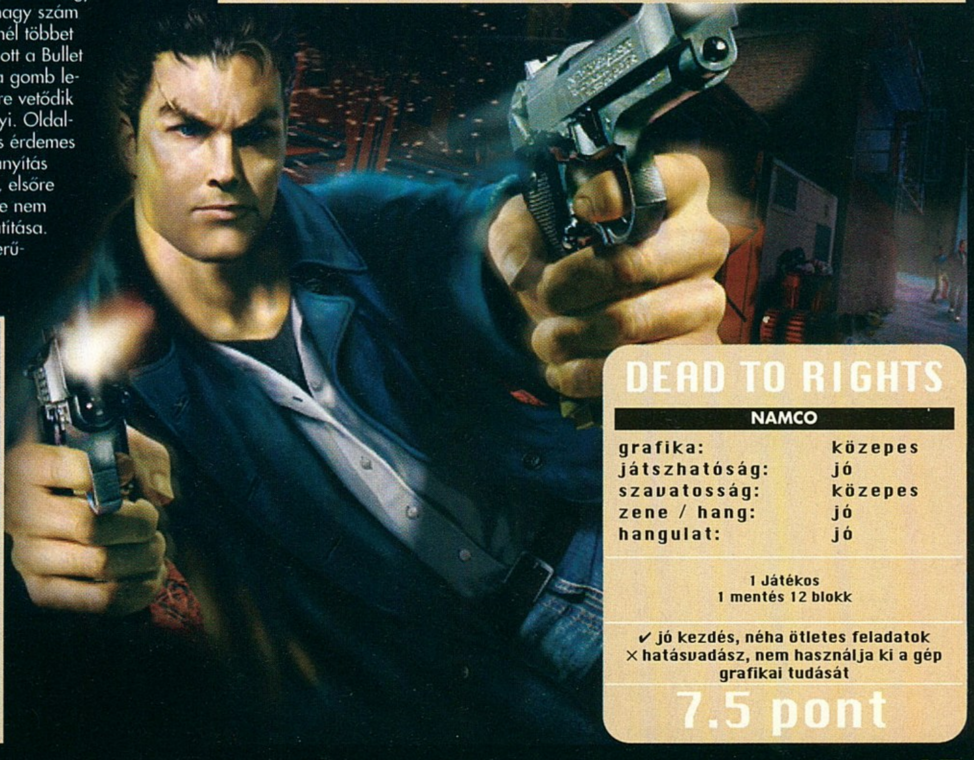
A program stílusának, és az aljátékoknak köszönhetően kicsit olyan lett a végeredmény, mintha Max és Ryu kalandjait gyúrták volna egybe, a nagy siker érdekében. Még valamennyi egyéniséget is tudtak neki kölcsönözni, gondolok itt például olyan dolgokra, mint a súlyzózás, meg a csajszi táncoltatása, vagy a kutya igénybevétele. Ezek elég jópofák lettek, de viszont pont ezek jelentik egyben a játék egyik negatívumát is, mivel néha olyan az összkép, mintha csak úgy mindent egymásra dobáltak volna a népszerűség érdekében, valamint zavaró, hogy nem folyamatos az akció. Nem igazán hiba, csak kicsit fárasztó, és hatásvadász időnként. Mindenesetre tetszetősek az olyan részek, mint már a kezdetekkor a diszkós jelenet, amikor aztán ki kell üríteni a termet, ezért a tűzjelző segítségére építünk, majd ha ez megvolt, leöldököljük a ránk támadó figurákat, végül a táncparketten kisebb harcosok klubját rendezünk. Próbálok nagyon pozitív lenni, de azért nagyon sok hibát is tapasztaltam a tesztelés során. Az egyik, hogy grafikailag nagyon nincs kihasználva a doboz tudása. Egyedül a füst az, ami tényleg nagyon jól néz ki, azon kívül kicsit átlagosak a megoldások. A helyszínek egyszerűek, és nincsenek agyon textúrázva. Ez leginkább a zárt helyeken feltűnő, a börtön például szerintem botrányos, valamint idegesítő, hogy az emberek is eléggé egyformák, hogy finoman fejezzem ki magam. Érdekes, hogy minden elítélt színes bőrű, és kopasz, vagy átlagos fehér ember, de mindkettő narancsszínű ruhában, és rajtuk kívül már csak egy kukásruhás fajta található a cellákban. Na meg a gengszterek sem túlságosan különböznek egymástól. Szóval nem nagy szám vizuálisan a DTR. Ennél többet vártam volna. Aztán ott a Bullet Time. Zavaró, hogy a gomb lenyomásával csak előre vetődik az emberünk, és ennyi. Oldalra, vagy hátra nem is érdemes próbálkozni... Az irányítás úgy egyébként jó lett, elsőre bonyolultnak tűnik, de nem nagy dolog az elsajátítása. A feladatok is egyszerűek, és ezzel előjött a másik nagy probléma. Megyünk, öldöklünk, verekedünk, valami kis hülye feladatot megoldunk, aztán megint halomra lövünk mindenkit. Szabadság semmi. Ez így volt Max bácsinál is, csak annak valami eszméletlen hangulata volt, és a sztori is izgalmasra sikeredett. Azonban erről itt szó nincs. Átlagos történet, átlagos hangulat, és amúgy meg nem tehetsz semmi érdekeset. Azt hiszem, hogy ebből látszik a lényeg, nem nyűgözött le. Idáig ez volt a legnagyobb csalódásom a Microsoft gépére, pedig sokat vártam tőle. Nem csúnya, nem rossz, de semmi rendkívüli. Egy darabig jó az akciókat kedvelőknek, de egy év múlva már a kutyát sem fog érdekelni. Először nyolcast akartam rá adni, de aztán rájöttem, jó egy fél ponttal kevesebb eredmény is, ami ugyan még jó játékot takar, de azért megmutatja a lényeget. Ja, és vigyázzatok, mert nem ment automatikusan, ezért játék közben be kell lépni a menübe, ahol aztán elmentheted az állásod. Én először elég nagyot szívtam emiatt, amikor már kb. a progi felénél tartottam, és kikapcsoltam a gépet, mert azt hittem, hogy elmentette az aktuális pályát. Hát nem úgy történt. Ez mondjuk az én hülyeségem, de a többi már nem. A Namco kicsit ellustult az utóbbi időben, ideje lenni összeszedni magukat, mert a veszteségeik egyre nagyobbak...ha jól tudom. Mondjuk, ez már nem az én dolgom... Ja...és Jack egy ripacs...a nép Max bácsit követeli...:-)

BÖJTÖS GÁBOR









DEAD TO RIGHTS

NAMCO

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 12 blokk

✔ jó kezdés, néha ötletes feladatok
× hatásvadász, nem használja ki a gép grafikai tudását

7.5 pont



Mikor a boltban megpillantjuk a félelmetes koponyát, reflexszerűen elhúzzuk kezünket a doboztól, hiszen nem tudhatjuk, mire számítsunk. Ha tudnánk, hogy mindössze egy Xbox játékról van szó, bátran megmarkolhatnánk a dobozt és odanyújthatnánk az eladónak, hogy nekünk ez bizony most nagyon kell. Mivel a középkorban még nem láthattunk Xbox-ot és DVD lemezt sem, így az egész környezet futurisztikusan hat számunkra. Megfogjuk a kardunk markolatát és elővigyázatosan kihátrálunk a boltból.

Valószínűleg ezt tenné az Enclave főszereplője, ha egy mai konzolboltba csöppenne vásárolni. Persze az is lehet, hogy nekiesne az eladóknak, mert azt hinné, hogy a kezében lévő kontroller és lemez veszélyes fegyverek. Viszont ha mi járunk egy ilyen boltban a napokban és van is töltése a zsebünknek, talán be ruházhatunk egy Enclave-re, mert valóban megéri az árát.

KIVONT KARDDAL

Az Enclave egyike azoknak az Xbox játékoknak, melyek az utóbbi időben, a beharangozásukat követően elég sok változáson mentek keresztül. Miután bemutatták az első képeket az Xbox tulajok felhördültek a grafika szépsége láttán és a feature listát olvasgatva. Mindenki várta már a játékot, és most végre elérkezett a pillanat, hogy nagyító alá is vehessük. Megjelent a végleges verzió, ám jó pár beígért extra kihagyásával. Legfontosabbak között említhető, hogy csak egyjátékos üzemmódot kaptunk. Viszont az talán kárpótol minket, hogy így több figyelmet fordíthattak a készítők a kampányok kidolgozására. Szerencsére a beígért oldalválasztást meghagyták, ami talán a legjobb hatással van a szavatosságra, vagyis választhatunk, hogy a "jók" vagy a "rosszak" színeiben akarunk-e harcba indulni. Természetesen a gonoszokat csak akkor választhatjuk, ha a jófiúkkal már kivégeztük a játékot. Mindkét oldalon rengeteg egyre nehezedő és hosszú pályával állunk szemben. A harc folyamán több karakterből választhatunk, melyeket külön fel is fegyverezhetünk (Harcos, Íjász, Varázsló, Elf, Gólem, Druida, stb.).

A TÖRTÉNET ÉS A KIVITELEZÉS

Az egész sztori engem leginkább a Dark Earth-re emlékeztet, persze itt nincsen szó a jövőről és egy esetleges atomháborúról meg vírusokról, hiszen minden a középkorban játszódik, de egyébként minden stimmel. Szóval jön a gonosz démon, aki sötétségbe borítja a Földet, erői szinte verhetetlenek, a jók csapatai sorra vereséget szenvednek. Aztán egy nap az egyik hegyháton megjelenik egy köpenyes alak, aki hatalmas vereséget mér a gonoszra, majd elesnek földi csapatai is. Úgy tűnik a démont végleg száműzték, de a varázslónknak is nyoma veszett. A Földön megoszlik a sötétség és a világosság. A fény csapatai egy város falai mögé húzódnak, akik kint rekednek a gonosz erők martalékává válnak, ők az Outlanders-nek nevezett népség. Sajnos a helyzet egyáltalán nem rózsás, hiszen a kint rekedtek erői egyre csak erősödnek, hogy Celenheim, Enclave csapatait végleg lezúzzák.



A grafikai kidolgozásra már a screenshotok alapján sem lehetett semmi panaszunk, a játékot élőben látván pedig még inkább nem. Tehát a kivitelezés mindenképpen magáért beszél. A táj hatalmas, a textúrák részletesek, az utcákon madarak repkednek, az emberek és szörnyek mozgása nagyon jól animált és akkor még nem szóltam a fantasztikusan szép vízhatásokról, a vízesésről, a hullámokról, a füstről, a kandallók és fáklyák lángjairól, stb. Ugyanilyen igényes a menürendszer is. Az Xbox menüjéhez hasonlóan belerepül a kamera az egyes menüpontokba és emellett még nagyon gyors is (nem úgy, mint a beépített gyári Xbox menü). A játék közbeni látvány talán az irányításnak is köszönhetően, de gyönyörű. A jobb oldali karral ugyanis a főhősünk fejét forgathatjuk, így teljesen háromdimenziós hatást kapunk. A bal oldali karral tudunk oldalazni, haladni és hátrálni. Ezen karok gombként benyomásával tudunk ugrani és guggolni/kúszni. A bal oldalon lévő ravasszal tudjuk használni az ajtókat és a kapcsolókat, tárgyakat, míg a jobb oldalon lévővel a kiválasztott fegyverrel lőhetünk. Az A és az Y gombokkal a nálunk lévő fegyverek és tárgyak között lapozhatunk, illetve elhasználhatjuk például az energiaitalt. A kis felső fekete gombbal tudunk belépni a belső nézetbe, vagyis a megszokott "doomos" kameraállásba. Különben kívülről látjuk emberünket, mint a Heretic 2-ben. Van pár gomb, aminek nincs funkciója, így például a hagyományos irányoknak sem.

Nem akarok csak a játék pozitívumairól beszélni, úgyhogy nézzünk pár hibát, hiszen, mint minden játéknál, itt is akad bőven. Első és legnagyobb, amit észvettem, hogy a motor sok helyen erősen akadozik. Valószínűleg a programozók hibájából, mert egy ilyen típusú játéknál a hardvernek bírnia kéne a gyűrődést. Még arra sem lehet fogni, hogy a DVD-ről való olvasás miatt szaggat, mert a memóriába bőven belefér az előttünk látható terep, így nem is tölt folyamatosan a játék. Ha belső nézetbe kapcsolunk és gyorsan próbáljuk forgatni a kamerát, még jobban láthatjuk, hogy mennyire belassul a program. Főleg ha bonyolultabb objektumok is vannak a pályán, lásd víz, tűz, füst, szörnyek, robbanások stb. Minél összetettebb lesz a terep, annál lassabb a játék. Szerencsére sehol sem lassul a játszhatatlanság küszöbe alá, viszont nem is képes tartani egy állandó képkocka/másodperc értéket, hanem végig ingadozik. A másik nagy hiba, ami feltűnt, hogy néhol bizony átlátszanak a falak és át is lehet nyúlni rajtuk. Egy ajtó mellett ácsorogtam, próbáltam lelkileg felkészülni arra, hogy a túlsó oldalon hatalmas szörnyek várnak rám. Amikor egyszer csak belém csapott egy fejsze, amit az ajtón átnyúló Troll keze markolt. Azonnal hátrébb ugrottam, majd én se voltam rest és látatlanba csatát kezdtem az ajtó túloldalán lévő szörnyekkel... Próbáltam átcsapni az ajtón és lám, sikerült is. Fél perc múlva odaözönlött a bizonyos ajtóhoz a teremben lévő összes ellenség, én meg sorban lekaszaboltam őket. Aztán kinyitottam az ajtót és beléptem a már jól megtisztított szobába. Így is lehet játszani, de jobb lenne, ha ilyen csalásokra se a gép, se a játékos részéről nem lenne lehetőség.

Ezektől eltekintve nincs baj a programmal, hiszen gyönyörű, izgalmas, változatos, nagyon jó középkori hangulatú zenét szerkesztettek hozzá és hosszú kikapcsolódást ígér.

Tibi
neongod@call.of.cthul.hu

KOPONYA A RÉTEN









ENCLAVE

SWING ENTERTAINMENT/STRABREEZE

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
11 blokk a merevlemezen

✔ kiváló grafika és hosszú, kellően nehéz játékmenet
× néhol bizony erősen akadozik és lassú a mozgás

8 pont

SZEMÉLYSZÁLLÍTÁS A KÖBÖN

Nem tudom miért, de mintha mostanában a taxis szakma valahogy előtérbe került volna, gondolok itt Luc Besson kétrészes opuszára, illetve a Crazy Taxi sorozat harmadik részének megjelenésére. Az immár trilógiává bővült őrület most már a Dreamcast és PC verziókat követve a legújabb generációs konzolgépről köszön ránk vissza. A Sega kiszámítható stratégiáját figyelve talán senkit nem lepett meg, amikor felreppent a hír a folytatás fejlesztéséről. Nem kétséges, hogy örül a szív, mikor egy ismerős sikerprogramot láthatunk viszont, a sok ismerős és olykor gyengécske próbálkozás között. Természetesen senkinek sem jut eszébe az a bizonyos róka meg az ő aranyat érő bőre, amíg a játékot olyan minőségben kapjuk, amit a gépünk és elvárásaink diktálnak. Jól ismerjük már az efféle folytatások buktatóit, ami sajnos már nem egy kiváló fejlesztőgárda hírnevét csorbította jelentős mértékben. A CT3 megjelenése a dobozra talán az eddig még bizonytalankodó vásárlójelöltet is döntésre készteti majd, mikor a boltban gépet választ. No, de ne bocsátkozzunk találgatásokba, inkább kapjuk elő legdögösebb és legobjektívebb napszemüvegünket és tapossuk át a padlólemezen a gázpedált.

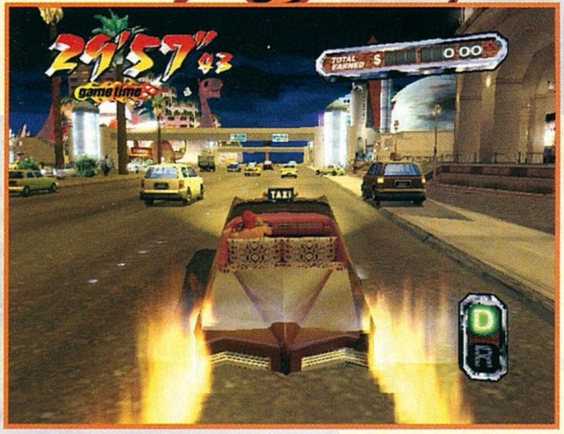






PÁV 2 NÉLKÜL

Mielőtt még bárkit is A pontból B pontba szállítanánk, nézzük át a már ismerősnek tűnő menüsort. Sok újdonság ugyan nincs benne, de ismétlés a tudás anyja. A CRAZY X-ben elsajátíthatjuk az eredményes vezetés fortélyait a különböző feladatok elvégzésével. Senki ne ijedjen meg, a próbatételek inkább szórakoztatóak, mint sem nehezek. Van itt minden rögbi átirat, baseball szimulátor, távolugrás és sok más egyéb. Ha már profi személyszállítókká váltunk, ne is gondolkodjunk túl sokáig, hiszen már három város lakossága várja feledhetetlen szolgáltatásunkat. A három helyszín egyike WEST COAST (némi San Francisco feeling), ahol már harmadízben száguldozhatunk a dimbes-dombos utcákon le-fel. A másik város is ismerős lehet a második részből: SMALL APPLE (New York kistestvére). Az első feltűnő változás itt vár ránk, mivel most éjszakai műszakban rójuk a felhőkarcoló-város utcáit, gyanútlan utasokra vadászva. Ám az igazi csemege a harmadik település, GLITTER OASIS, ami engem csodálatos fényeivel Las Vegas-ra emlékeztetett - a tengerparti részt leszámítva. Ez szintén egy éjszakai pálya, ahol a belvároson kívül a sziklás sivatagba is vállalhatunk fuvart. Utasaink változatos szerelésekben pompázva ugrálnak autónk hátsó ülésére. Találkozhatunk rögbi játékosokkal és az őket éltető pom-pom lányokkal, mikrofon frizurás fekákkal, nyuszi-fiúkákkal és arrogáns yuppie-kal egyaránt (de hol van Elvis?). Sajna az újdonságoknak itt vége szakad. A REPLAY opción belül lehetőségünk nyílik valami maradandót alkotni, miután kiválasztottuk a helyszint és a sofőrt. Ha már valóban urai vagyunk járgányunknak, akkor nagyszerű és igen látványos felvételeket lehet itt készíteni és az utókor számára elmenteni. A kamerák helyzetét a gombok lenyomásával változtathatjuk meg. Nem annyira látványos, mint inkább mulatságos, ha az első ülés háttámlájába épített kamerán keresztül figyeljük, hogyan tombol a kuncsaft, miközben mi dolgozunk. Az OPTION pontban a már jól ismert beállításokat végezhetjük el, minden felhajtás nélkül. A RECORDS-ban pedig az eddig elmentett teljesítményeinket nézhetjük át sofőrre, városra és munkaidőre lebontva.



FUVAROS FRICI ÉS KOMPÁNIÁJA

Természetesen minden városban más-más sofőrgárda áll a rendelkezésünkre. Akadnakköztük ismerős arcok és új fazonok egyaránt. Nekem a kedvencem Mrs. Venus Glitter Oasis-ból, aki nagyon emlékeztetett a Halálos fegyver 3 mézes köcsögöcskéjére. A verdák és az ezeket hajtó személyzet közt igazi különbség nincs, vezetési stílusuk csak rajtunk múlik. Utasaink lehetnek egyedül, egy színes dollárjellel a fejük felett vagy többen (max. 4 fő), amit a felettük lebegő szám hivatott jelezni. Természetesen mindegyiküket különböző helyre kell vinnünk, ami igencsak megnehezíti a dolgunkat. Egy-egy ilyen fuvar bevállalása előtt nem árt egy kis helyismerettel rendelkezni. Ha valaki még nem ismerné a játékot, annak tudnia kell, hogy a nekünk integető polgárokat körülvevő színes körbe kell aránylag pontosan megállnunk, hogy az illetőből utas legyen. A kör színe és mérete utal a fuvar nehézségére. Ha már beszállt a fazon, akkor a képernyő bal oldalán megjelenik a célhelyszín neve, képe és alatta a méterben megadott távolsága. Néhány másodperc múlva ez az információ ugyan eltűnik, ám az X gombbal újra előhívatjuk. A városban való tájékozódást egy nyíl segíti, azzal hogy mindig a helyes irányba mutat, ám ez nem azt jelenti, hogy nem találhatunk rövidebb utat a célhoz. Megérkezéskor egy nagyméretű zöld négyzetben kell leparkolnunk, amit szerencsére már távolról is könnyen kiszúrhatunk. Jó tudni, hogy ügyfelünknek is megvan az elképzelése a menetidőt illetően, és ezt meg is mutatja a felette visszafelé pergő számjegyekkel. Ezen idő múlásával arányosan kapjuk a jattot, ám ha letelik, akkor ugrott a fuvardíj és utasunk még a mozgó autóból kiugrik néhány keresetlen szóval körülírva szakmai hozzáértésünket. Munka közben, ha bármi huncut dolgot csinálunk a kedves hátul ülők élénken reagálnak és ropogós dollárral jutalmazzák produkciónkat. Az utaztatást meg bolondíthatjuk a Crazy Hop nevezetű technikával, amit az Y gomb lenyomásával aktiválhatunk. Az emberek imádják ezt a hatalmas ugrást és számunkra is segítséget jelenthet, ha mélyebb helyre zuhanunk, vagy egy kritikus forgalmi helyzetet szeretnénk gyorsan és hatékonyan megoldani. Automata sebességváltónkon az előre és a hátramenetet az A és B gombokkal kapcsolhatjuk, míg a gáz és a fék a ravasz billentyűkhöz van rendelve. A taxit a bal oldali analóg karral irányíthatjuk az utcák útvesztőin keresztül.



EZ VAN?

Hát... Igen... Nos... Mit is mondhatnék? Itt van végre a Crazy Taxi 3 és most már Xbox-on is pörgethetjük a kerekeket. A játék hangulata továbbra is magával ragadó és nagyon rövid idő alatt profi sofőrré válhatunk. Utasaink reakciói és frappáns beszólásai még színesebbé teszik ezt a most már komoly múltra visszatekintő játékot. Biztos vagyok abban, hogy sokan vártuk már a folytatást újdonsült gépünkre, ám a fogattatás kétség kívül különböző lesz. Viszont arra is számítanunk kellet – sajnos ilyen ez az iparág –, hogy igazi újdonságokkal nem találkozunk. Viszont kaptunk egy nagyon könnyed és szórakoztató játékot szép grafikával megáldva, ám azért szomorú lennék, ha a gépem csak ennyit tudna. Gondolom mindenki számára világos, hogy a CT3 "csak" egy átirat, na de ki tudna haragudni egy bohócra? A zene fergeteges és kitűnően illeszkedik az agyament belvárosi száguldozás hangulatához. Az előadók között újra üdvözölhetjük, a már állandó sztárvendégnek számító, Offspringet és a nem kevésbé zúzós zenét játszó Bad Religiont és Citizen Bird-öt. Összességében azt kell mondanom, hogy azt kaptuk, amit megérdemeltünk.

SiD



CRAZY TAXI 3

HITMAKER/SEGA

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 mentés 12 blokk

✔ crazy taxi
× miért 3?

7.5 pont



A GameCube finoman szólva nem az RPG-k otthona – ha jobban belegondolok, eddig még nem nagyon volt szerencsénk semmilyen, ebbe a stílusba tartozó játékhoz a Nintendo piciny Kockáján. Oké, ott van a (joggal) messiásként várt új Zelda, de őkelme majd csak valamikor jövőre szándékozik megjelenni – addig be kell érnünk a kisebb, kevésbé neves, de ettől még nem feltétlenül rossz próbálkozásokkal. Itt van például az Activison által publikált (és a From Software által fejlesztett) Lost Kingdoms (a japáni üzletekben Rune címen futott, angol nyelvterületen érthető okokból – van már ilyen című vikinges játék – átkeresztelték, az új cím talán még jobb is lett).

ELVESZETT KIRÁLYSÁGOK

A Lost Kingdoms története valóban elveszett királyságokról szól – egy olyan világba (Argwyll) kalauzol minket, ahol öt egymástól reménytelenül elválasztott királyság őrzi a maga kis Rúnaköveit: a legenda szerint ezek hatalmas erővel rendelkeznek, mely akkor mutatkozik meg, ha mind a négy kő egy helyre kerül. A királyságok nyugodt kis életébe csúnyán belerondít a titokzatos Fekete Köd: a Homály szörnyhordákat szabadít az eddig békés világra, és a királyságok kétségbeesetten keresik egymás segítségét. Itt lép be a sztoriba főhősnőnk, az ifjú Katia, foglalkozása szerint hercegnő, aki az apja (az Alanjeh kódnevű királyság uralkodója, King Feobane) keresésére indul: az öreg eredetileg a szomszédos birodalomba indult némi segítségért, de útközben nyoma veszett (hiába, no: elveszett királyságok, semmi/senki sincs biztonságban ;-). Katia a hóna alá csapja a család által őrzött Rúnakövet, és elindul, hogy előkerítse a papát... Nem mondhatnám, hogy túl eredeti a sztori, és sajna a későbbiekben sem kezd durván bonyolódni: meglehetősen lineráris történetvezetéssel lesz dolgunk, melynek keretében nyakunkba kapjuk az utóbbi tíz év összes fantasy-kliséjét. A Lost Kingdoms esetében néha olyan érzésem volt, hogy nem is igazi RPG: inkább egy tárgygyűjtögetős akció-kaland, ahol a harc kapja a legfőbb szerepet.



A KÁRTYÁK HÁBORÚJA

A Lost Kingdoms harcrendszere teljes egészében az általunk összeválogatott/megszerzett kártyák megfelelő használatán alapszik. A játék elején a helyi boszorkánytól (Gurd, a későbbiekben nála tudunk kártyákat vásárolni/megváltozatni/csereberélni) kapunk egy kezdő pakkot, és már mehetünk is kalandozni. Fentebb már említettem, hogy a játék roppant lineáris, nem vándorolhatunk szabadon, hanem missziókat választunk, és így lépdelünk előre a történetben – a LK ezen része erősen emlékeztet a stratégiai RPG-k (pl. a Saiyuki: Journey West PS-en) hasonló megoldásaira. Minden misszió elején össze kell állítanunk a magunkat cipelt kártya-pakkot, mely maximum harminc kártyából állhat. A kártyák helyes kiválasztása (erről majd később) NAGYON fontos, mert módosításra a küldetés során nem lesz lehetőségünk, azt esszük, amit főztünk (illetve esetünkben: összegyűjtöttünk) magunknak. A csaták jó kis random encounterekkel kezdődnek, harc közben Katia kizárólag a kártyák erejére van utalva. Lássuk, hogy megy a dolog! Alapból három féle kártya közül választhatunk: a legegyszerűbbek talán a Weapon-kártyák, ahogy nevük is mutatja, fegyverként használhatjuk őket – bedobjuk, előugrik a bennük tárolt szörny, üt egyet, és visszamegy. A Summon-kártyák már ütősebek, velük (meglepetés!) szintén szörnyeket idézhetünk meg, de ők nem csak támadni tudnak, hanem a hozzájuk kapcsolódó speciális tulajdonságokat (pl: heal, restore) is képesek elsütni. Az utolsó csoport az un. Independent-kártyáké: megint csak a kiválasztott szörny bácsi tesz látogatást a csatatéren, de ezúttal ott is marad, és tőlünk függetlenül harcolni kezd. Katia ugyan rendelkezik saját értékekkel (például saját HP-je van), de a legyőzött ellenfelekből származó XP-t nem ő kapja, hanem a csatában részt vevő kártyák/szörnyek, az általuk okozott sebzés/használt tulajdonságok mértékében. A kezdeti harminc kártyát érdemes jól beosztani (azaz a legegyszerűbb lótifuti szörnyecskére ne a legbrutálisabb Summonjainkat használjuk fel) mert a pakli véges, és a Weapon-típusokon kívül az összes többi kártya csak egyszer használható fel egy misszió során. Ez a rendszer sajnos eléggé keresztbe tesz a pályák alaposabb felfedezésnek: nincs időnk arra, hogy minden apró zugot bebarangoljunk, mert állandóan tartani kell attól, hogy véletlenül összefutunk egy brutális ellenféllel, kinél az ütőseb lapjainkat kell eldobálnunk – és akkor oda a magasztosabb cél, azaz a misszió biztos teljesítése. A kártyák ráadásul attribútumokkal rendelkeznek (tűz, víz, föld, fa), értelemszerűen például a tűz-víz oltja egymást, a megfelelő alaptulajdonsággal rendelkező szörnyek ellen a megfelelő attribútumú kártyát illik bevetni. A végső cél persze az, hogy minél több kártyát gyűjtsünk be, ennek hálistennek sokféle módja létezik (a játékban több mint 100 kártya található). Kártyákat találhatunk egyrészt a pályákon elszórt ládákban, a sikeres missziók végén egy hatos csomagból választhatunk három lapot, a "Card Capture" parancs segítségével megpróbálhatjuk befogni az ellenünk harcoló szörnyeket (szerintem ez a legnagyobb élvezet), de igénybe vehetjük Gurd boszi szolgáltatásait: a kártyák által összegyűjtött XP-t pénzként használva vehetünk/eladhatunk/csereberélhetünk, sőt némely kártyát meg is duplázhatjuk.



KÜLCSÍN ÉS BELBECS

A Lost Kingdoms nem az a játék, ami a grafikájával fog lenyűgözni. Nem rossz, de távolról sem használja ki a GameCube remek képességeit. A karakterek/szörnyek kidolgozása korrekt, de a pályák néhol nagyon nem GC (helyenként inkább N64) színvonalúak - a textúrák némelyike jól eltalált, mások meg úgy néznek ki, mintha öt perc alatt csapták volna össze őket. A fejlesztők valami blur-effektel is kísérleteztek (gondolom azért, hogy még "meseszerűbbé" tegyék a történéseket a la ICO), de a játék ettől még nem lesz szebb: közepes, az én vacsavacsa ;-) ízlésemnek túlságosan is az. Upsz, majdnem elfelejtettem belerúgni egyet az átvezető animokba: ezek nagyon randácskák, még szerencse, hogy kevés van belőlük. Belbecs tekintetében viszont nem panaszkodhat a játék: kihívás van benne bőven, nem lesz kis feladat összegyűjteni az összes kártyát. A két játékos mód tovább növeli a Lost Kingdoms szavatosságát: itt többféle módon mérhetjük össze az erőnket a haverokkal, a legdurvább talán az, mikor valamelyikük memóriakártyán átcipeli magával a saját kártyagyűjteményét, és megharcoltok egymással – ilyenkor a győztes elveheti az ellenfél nehezen összegyűjtött lapjait, és rögtön vége lesz a nagy barátságnak... ;-) Végül: a LK jópofa kis játék, de nem fogja megváltani a világot. A hagyományos szerepjátékok rajongói nem lesznek oda érte, mert sem történetében, sem bonyolultságában nem nyújt semmi olyasmit, ami őket hosszabban a képernyő elé kötné. Aki viszont szereti az ilyen harcolós-gyűjtögetős kihívásokat, és már túl idős ahhoz, hogy holmi Pokemonokat terelgessen, az nyugodtan tegyen vele egy próbát.

Liquid

ELVESZETT KIRÁLYSÁGOK ELVESZETT KÁRTYÁI





LOST KINGDOMS

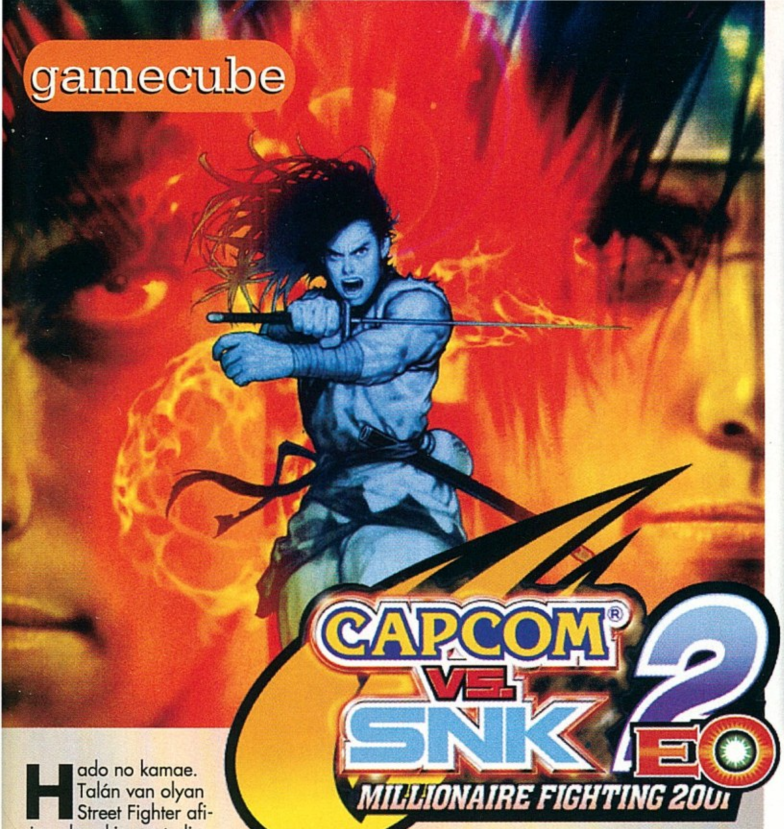
ACTIVISION

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1–2 Játékos

✔ kellemes kártyagyűjtögetős játék, sok harccal és kihívással
× rendkívül egyszerű és lineáris történet, középszerű grafika

5 pont



NINTENDOJO

Hado no kamae. Talán van olyan Street Fighter aficionado, aki nem tudja, mit takar ez a kifejezés. Kétséges azonban, hogy lenne olyan, aki ne ismerné fel azonnal, miután prezentálásra került. A "hado no kamae" Ryu egy speciális "támadása" (előre negyedkör + Start), melynek hatására hősünk végrehajtja jól ismert Hadoken animációját, a Hadoken azonban: nem történik meg. Nem száguld ki romboló erejű tűzlabda Ryu mancsaiból – a trükk lényege, hogy az üvöltésre és a mozdulatra reflektáló partner pánikszerűen "beugrik", mi pedig odakalapálunk neki egy gyors, laza Shoryuken-t. Kamu Hadoken. Briliáns.



Nem úgy a GameCube első 2D verekedős játéka. Pedig vártuk, pedig megvásároltuk, pedig megünnepeltük az érkezését. SAJNOS egy hatalmas "hado no kamae" az egész.

Az elképzelés persze nem rossz. Egyszerűsített irányítás, gyermekbarát agyabugya. Innen a cím EO kiterjesztése, mely annyit tesz: Easy Operation ("Könnyű Kezelhetőség"). Talán túlságosan is könnyű. A kérdés: Mi lenne, ha a C-stick segedelmével könnyedén el lehetne végezni a bonyolult speciális támadásokat? Vegyük mondjuk mindenki kedvencét, Ryu-t. Ha előre mozdítjuk a kart, Ryu elsüt egy Hadokent. Hátra? Hurrikán rúgás. Fel? Sárkány ütés. A válasz azonnal érkezik: NAGY baj lenne. Megfosztanánk a Street Fightert – vagy bármely más verekedős játékot – a LÉNYEGÉTŐL. Az esszenciájától. Olyan ez, mintha azt kérdeznénk: mi lenne, ha egy autóversenyben csak gyorsítani és lassítani lehetne, kanyarodni nem?! Hihetetlen. Szerencsére a "GC-ism" csak opcionális Capcom VS. SNK 2 "groove". Megtalálunk itt mindent, ami jelen volt a Böjtös Gabi által 9.5 pontra értékelt PS2 változatban, pánikra tehát – elméletileg – semmi ok. Hat gomb, D-pad... minden a helyén, minden OK. Vagy mégsem? A felső részen elhelyezkedő gombokkal nincs gond, de a ravaszok ravaszok. A D-pad pedig apró. SNK karaktert játszva még aránylag tűrhető a dolog, hisz azok négy gombos játéktermi leosztást használnak, a standard Capcom "groove"-ok azonban a Pokol tornácáról érkeztek. Rettenetesen nehézkes a hagyományos Kocka kontrollerrel játszani, ebben a tekintetben a korábbi Dreamcast ill. PlayStation 2 változatok a vendéghardvernek köszönhetően magasan felülmúlják a Nintendo nagy Visszatérését. Mikor is láttunk N konzolon ilyet utoljára? Bizony, SNES-en. Nagyon rég volt. Nagyon szép volt. Most nem az. Menteni lehetne a menthetőt – az EO echt arcade / fighting stick periféria nélkül olyan, mint gyalog indulni egy kerékpártúrára. Ilyen periféria pedig jelenleg nincs és jó ideig nem is lesz elérhető a GameCube holdudvarában. Pech.

reiker@eigo.co.jp



CAPCOM VS. SNK 2 EO

CAPCOM

grafika:	kiváló
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
2 blokk

✓ 2d harc nintendo konzolon
× nintendo kontroller

3 pont



LEZÚZLAK, MINT ÁLLAT!

Irigylésre méltóan könnyű a dolga egy filmkritikusnak. Az ezüst vászon világa már évtizedek óta alaposan fel lett szeletelve olyan szegmensekre, amiről a "videojátékot, mint kultúránk részét" elemezgető játékesztéta csupán legmerészebb álmaiban fantáziálhat. Trash, B-movie... ezeknek is van rajongótábora; s ha valami B, attól még nem feltétlenül hulladék. Elemezésünk tárgya pl. egy vérbeli "B-játék" – csak hogy arcátlanul a szerző is megpróbálkozzon egy új "sufni" megalkotásával. A BR: PF a Kocka első "komoly" 3D próbálkozója – "komoly", mert a Smash Bratyókkal ellentétben szeretné, ha komolyan vennénk. Nehezen fog menni, hisz a legendás shoot'em up gyáros Eighting verekedős sorozata világ életében "második vonalas" volt, ráadásul most már "second hand" is. A "second hand" formula jól ismert, bevált, minden platformon kipróbált: fogj egy játékot (esetünkben a PS2 Bloody Roar 3 c. próbálkozása bővült két új karakterrel, ill. alsó kategóriás TV anime szappan minőségű be / levezető animációkkal), pofozd egy PICIT fel, végül egy PICIT nevezd át. A lényeg, hogy jó időben értékesítsd. Mondjuk akkor, amikor nincs más. GC-n pedig jelenleg nincs más.



A játék határozottan jól néz ki. A harcosok vagányan textúrázottak (különösen fenevad formában), az animáció finom, átfedéseknek vagy szaggatottságnak nyomait sem találjuk. Részecske-effektusok, fények, árnyékok, vibráció – vizuális rock'n'roll. Ami ellenben csúf, tar, csupasz, azok a "hátterek". Kreatív fantáziát nélkülöző, gyengén animált arénák, egyéniség nélkül. Ez utóbbi sajnos vonatkozik zoantrópjainkra is. A hangok jelentéktelenek. A zene szintén: némi unalmas gitárnyúzás (a szerző által kiagyalt zsáner "szemi-amatőr rock" :), maximálisan felejthető dallamokkal. A játékmenet jól ismert: gombpüfölés. Egy ütés, egy rúgás és két átváltozó gomb. A kombórendszer tehát leül az "ütés-ütés-ütés" jellegű "kombinációknál". Hardcore harcosnak itt nincs keresnivalója – a Primal Fury (Japánban "Extreme") gyerekjáték. Persze pozitív értelemben is. A játékmódok az unalomig ismételt csomag: Gyakorlás, Arcade (a szokásos végtelen folytatási lehetőséggel), Versus, Túlélő, Idő elleni támadás, Csapat-csata, Csapat versus. Apró figyelmeztetés az Opciókat hanyagolóknak: a játék nem ment automatikusan, ezt manuálisan aktiválni kell. Vannak extrák is, de megközelítőleg 3 órányi gombmasszázs után a játéknak már nincs mondanivalója.

A Roar valóban Üvöltés – azt ordítja: Középszerű vagyok! Talán ezért fogja nekünk szegezni a nálunk vendégeskedő barát öt perc után a kérdést: "Ööö... milyen játékaid vannak EZEN kívül?"

reiker@eigo.co.jp



BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

EIGHTING/HUDSON+ACTIVISION

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

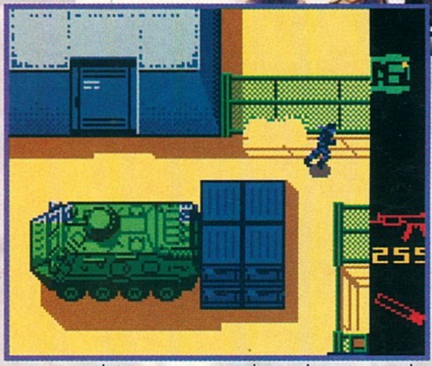
1-2 Játékos
3 blokk

✓ szebb, mint a PS2 változat és gyorsabban tölt
× püfölős, szürke anyag

5 pont

SOLID SNAKE ISMÉT BEVETÉSEN





A Metal Gear sorozatot valószínűleg a legtöbben PSX-en ismerték meg, amikor megjelent a 3D-s Metal Gear Solid a gépre, amit később átírtak PC-re is, sőt PS2-őn azóta már megért még egy folytatást az anyag. A sorozat azonban eredetileg jóval korábban debütált az errefelé nem túl elterjedt MSX gépen, továbbá még egy gyenge NES és C64 port is készült az első részből.

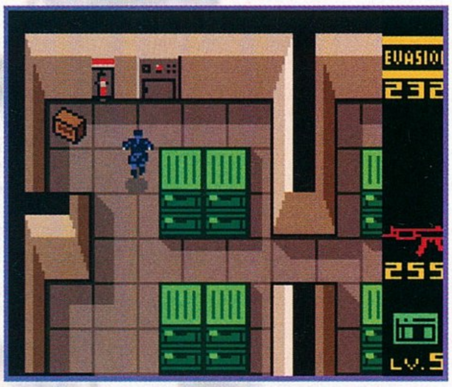
A széria minden epizódjának nagyjából ugyanaz a története: az amerikai hadsereg nagy titokban, kormánypénzen kifejleszt egy olyan óriási mecha robotot, ami a Föld bármely pontjáról több tucat nukleáris rakétát indíthat bárhova, ezt jól kiképzett és genetikailag felfejlesztett áruló szuperterroristák elrabolják, a kormány pedig nem hivatalosan az általunk irányított, szintén genetikailag felturbózott magányos ex-szuperkatonát bízza meg a helyzet gyors megoldásával. (A nukleáris rakéta témából látszik, hogy a japánok máig is atomparában szenvednek, a játéksorozat ugyanis japán termék, egy filmrendező, Hideo Kojima fejéből pattant ki.) Bár hősünk mindig nemet mond, végül mindig elvállalja a küldetést, és ha jól irányítjuk, megsemmisíti a mechát, persze a következő MG játékra mindig megépül egy újabb.

A sorozatot a készítők hivatalosan a "taktikai-kémjáték" skatulyába helyezték, és ez a meghatározás valóban illik is rá. Alapjában véve akció-kalandjáték minden rész, legyen az 2D-s vagy 3D-s, de sok olyan egyedi elemet tartalmaz, amit más játékokban csak elvétve találhatunk. Például úgy kell haladnunk előre az őrökkel és kamerákkal benépesített ellenséges épületekben, hogy lehetőleg soha senki és semmi ne fújjon riadót, az őröket pedig mindig egyesével kell kivégeznünk, lehetőleg minél nagyobb csendben. A mesterséges intelligenciával irányított ellenséges őrök annyira komolyan veszik munkájukat, hogy még az általunk keltett zajokra is felfigyelnek.

A gém GameBoy Color verziója már nem új anyag, két éve jelent meg, de elég jól sikerült, így mindenképp érdemesnek tartottuk arra, hogy visszatérjünk rá. Ez az epizód utal ugyan az első MSX-es részre, de azért igazán nem illeszthető a teljes sorozat kronológiájába, ahogy sok játéksorozat GBC verzióinál lenni szokott, ez is inkább egy amolyan spinoff, mellékszál. Ez természetesen 2D játék, melyben kissé dőlt felülnézetből irányíthatjuk hősünket. Ennek ellenére szinte minden ötletet tartalmaz, ami a PSX-es nagy testvér sajátja volt, beleértve a 180 pályás virtual reality kiképzést, a link kábeles kétjátékos deathmatch módot és a több állandó segítőt, akikkel gégemikrofonon keresztül tarthatjuk a kapcsolatot, és akik közül – a dráma érdekében – valaki mindig elárul minket.

Aki kedveli a sorozat többi epizódját, esetleg a Commandos 1-2-őt (ami még leginkább hasonlít rá), az nem fog csalódni a GBC-s MGS-ben sem.

Credo



METAL GEAR SOLID

KONAMI

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

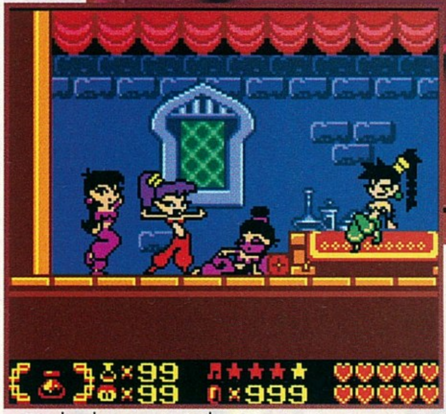
1-2 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ remek taktikai akciójáték, unikum gbc-n
× a grafikát és a zenét még jobban ki lehetett volna dolgozni

8 pont

GENIE IN A BOTTLE





Sok-sok magazin éveken át nyomott preview-kat a Shantae című kaland-RPG-platformerről, így idővel ez lett az a játék, amire a GBC társadalom (beleértve szerény személyemet) leginkább várt, mert igaz csak képeket láthattunk belőle, de azok egyértelműen minden idők legszebb GBC játékát vetítették elénk. Már tartottam tőle, hogy a game a süllyesztőben végzi, hiszen manapság már a fejlesztők (így a játék készítői, a Wayforward is) átálltak a GBA játékok gyártására, de legnagyobb meglepetésemre a nyáron, kemény 6 év fejlesztés után mégis a polcokra került az anyag.

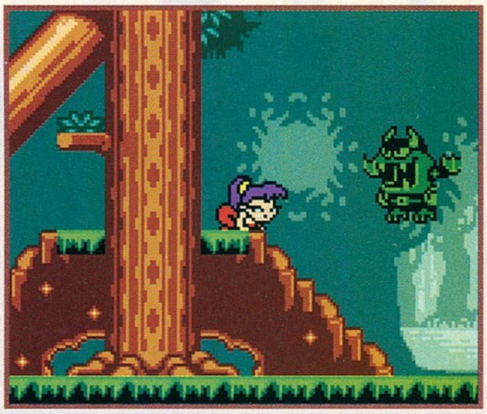
Karakterünk, Shantae egy félig dzsinn, félig ember csajszi. Szuperaranyos és annyira szexis, amennyire csak a nőiességet cirka 24x32 pixelben karikaturisztikusan ki lehet emelni, ráadásul Matt Bozon, a zseniális grafikus-tervező japán SD kliséket sem használt, a részletességre törekedett, még a leányzó szempilláját és fülbevalóját is ábrázolta és animálta.

A stuff története nem túl mély, egy városka örződzsinnjeként tengetjük napjainkat, amikor feltűnik a színen egy kalóz hölgyemény, Risky Boots, és elrabolja a védelmünk alatt álló feltaláló gőzmasinériáját. Természetesen rosszalkodni akar vele, ezért felkerekedünk, hogy visszaszerezzük tőle az eszközt.

Amellett, hogy a játék grafikailag a legszebb, legszínesebb és legkidolgozottabb a gépen (hősnőnk például 2000 fázisban van animálva), a zenéje is nagyon ott van, és a programozó előtt is megemelem a kalapom, minden létező effektet kifacsart a gépből, amit csak lehetett. Lépten-nyomon találunk áttetsző dolgokat, vannak fényeffektek, és szinte mindenhol van parallax scroll is. De legesleginkább a játék tervezése van eltalálva, ahogy haladunk előre, az anyag soha nem ég ki, ahogy a legtöbb GBC és GBA játék, nem találkozunk ugyanazzal a háttérrel, ugyanazokkal az ellenfelekkel, minden sarkon új dolgokba, új meglepetésekbe botlunk. Shantae mellesleg még hastáncosnő is, minden egyes dungeon kitakarítása után új táncot tanulunk, amit bármikor (egy kis táncos játék keretében) performálhatunk, ezzel átváltozhatunk más lényekké, elefánttá, pókká és hasonlókká, és csak ezen alakok speciális képességeinek felhasználásával juthatunk még előrébb a történetben, ez teszi igazán egyedivé a játékot. A logikai feladványokkal teletűzdelt dungeon-öket és a városokat (ahol vásárolhatunk és beszélgethetünk) hatalmas, sokpályás, 8 irányba scrollozó klasszikus mászkálós zónák kötik össze. A játékot még tovább színesíti a sok megtanulható támadás, a sok varázslat, a nappal-éjszaka változás, a tonnányi különféle (nem kötelező, de értékes dolgokat lehet értük kapni) gyűjtögetnivaló és nem utolsósorban három briliáns aljáték: a versenyfutás, a kockajáték és a táncverseny.

Mióta ez a játék kijött, akárhányszor kérdezték meg tőlem, hogy mi a legjobb GBC játék, mindig habozás nélkül rávágtam, hogy a Shantae.

Credo



SHANTAE

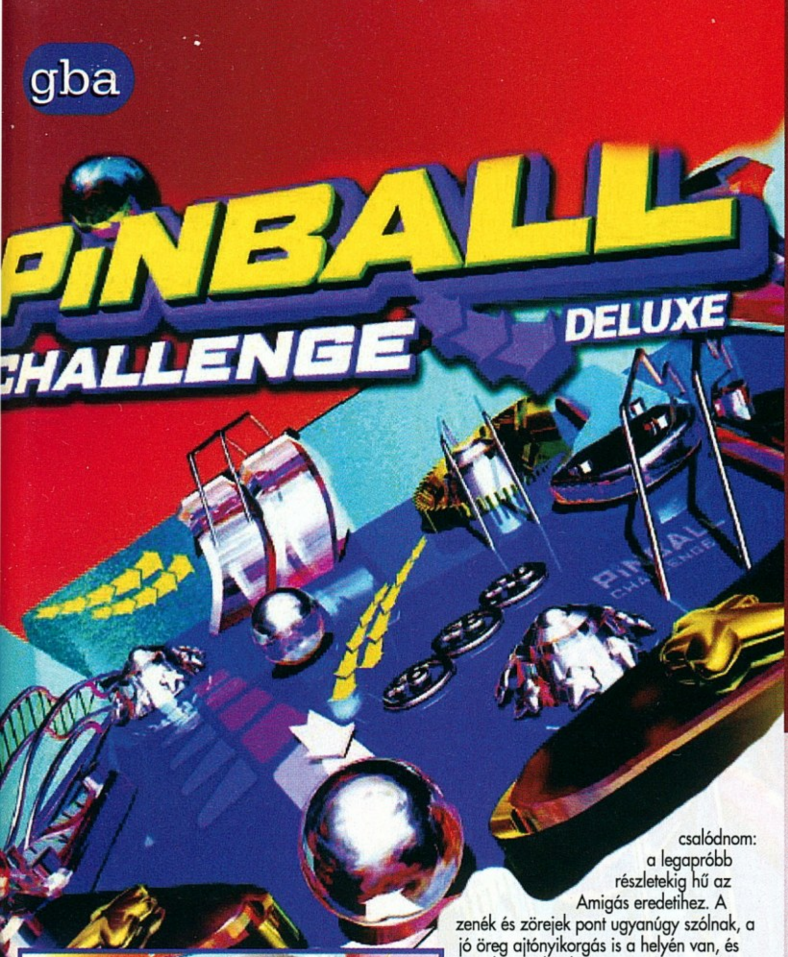
CAPCOM

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ szerintem a legkirályabb gbc játék
× ha nem a gyűjtögetésre mész, viszonylag rövid

10 pont





ÚJRA CSILINGEL A RÉGI FLIPPER!

Stewart Gilray, a játék producere még az év elején hívta fel figyelmemet a Pinball Challenge Deluxe-ra, ami nem más, mint a jó öreg Pinball Dreams és Pinball Fantasies egy GameBoy Advance kártyába gyömöszölve, a dicséretes "egyet fizet, kettőt kap" séma alapján marketingelve. Akinek ez még mindig nem mond semmit, az is könnyen kitalálhatja – hiszen a cím nem rejti véka alá –, hogy egy pinball, hivatalos magyarított nevén flipper szimulátorról van szó. Egy dekáddal ezelőtt a The Silents democsapatból frissen alakult Digital Illusions cég nagy hangorkán kíséretében ezekkel a gémekkel robbant be az Amiga játékiparba, és kavarta fel az addig igénytelen grafikával és unrealisztikus fizikával evickélő pinball szimulátorok punnyadt állóvizét, teljesen megreformálva ezzel a stílust. A több mint egymillió eladott példány (és az, hogy azóta a játékokat szinte minden létező gépre portolták PC-től a szürke GameBoy-on keresztül az Atari Jaguar-ig), bizonyította, hogy ezekre a klasszikus pinball játékokra máig is van igény – így érkezett el az anyag végül a GBA LCD képernyőjére ezen a nyáron a Ubi Soft kiadásában és a Binary9 Studios fejlesztésében. A játék tehát tartalmazza mind a 8 legendás asztalt, a Pinball Dreams-ből az Ignition-t, Steel Wheels-t, Beat Box-ot és Nightmare-t, a Pinball Fantasies-ból pedig a Partyland-et, Speed Devils-t, Billion Dollar Gameshow-t és mindenki kedvencét a Stones n' Bones-t. A kilencvenes évek elején főleg ez az asztal tartotta lázban a baráti társaságunkat, szinte nem telt el úgy nap, hogy ne nyüstöltük volna órákon át a játékot Amigán, arra törekedve, hogy mindig pár milliárddal több pontot pörgessünk ki a többieknél. A két játékot, főleg a Pinball Fantasies-t, máig is a legnagyobb kedvenceim közt tartom számon, szerencsére a GBA verzióban sem kellett csalódnom: a legapróbb részletekig hű az Amigás eredetihez. A zenék és zörejek pont ugyanúgy szólnak, a jó öreg ajtónyikorgás is a helyén van, és nem hiányzik a hi-score mentés sem. A Dreams esetében ismét alfanumerikus kijelzőt láthatunk felül, a Fantasies-nél pedig egyszínű dot mátrixot, igaz ez esetben a kisebb felbontás miatt nincs hézag a pixelek között. Talán csak a modern szimulátorokból megszokott oldalirányú lökés hiányzik, igaz az eredeti verziókban is csak előre lehetett lökni az asztalt. Megjegyzendő még, hogy az asztalok felbontása is azonos az eredeti Amigásokkal, a kisebb képernyőn ezt úgy érték el a fejlesztők, hogy a függőleges irány mellett kicsit vízszintesen is scrollozzák a képet. A Pinball Challenge Deluxe mind az eredeti játékok rajongóinak, mind az ifjabb flipper öcsiknek javallott.

Credo



PINBALL CHALLENGE DELUXE

UBI SOFT

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ a két legjobb pinball szimulátor egyben
✕ hol marad a pinball illusions?

9.5 pont





Ken Silverman átlagos amerikai tinédzser volt, aki szeretett a Wolfenstein 3D-vel játszani. Annyira, hogy meg is írta a saját klónját, ami pár év fejlesztés után, 1996 elején Duke Nukem 3D néven jelent meg PC-re, és a PC-s FPS játékipart vezető id Software Doom-jának legerősebb konkurense lett. Sok technikai ponton is megelőzte azt, de ami szerintem leginkább a Duke malmára hajtotta a vizet az az volt, hogy Duke-nak remek, humoros, macsó személyisége volt rengeteg beszólással (amíg a Doom-os katona teljesen személytelen volt), továbbá a Duke-ban sokkal több hétköznapi tereptárgy kapott helyet, melyek szinte mindegyike használható és szétlőhető volt. Csak, hogy párat említsek, Duke a WC-kben elvégezhette a dolgát, a biztonsági kamerák monitorjain keresztül kifürkészhette egyes épületekben az ellenfél tartózkodási helyét, a biliárdasztalon lökdöshette a golyókat, továbbá a sztriptízbárokban – a földönkívüliek különösen szeretnek ilyen "romlott" helyeken tanyázni, hehe – a sztriptcsajokat is megtáncoltathatta egy-egy zöldhasú segítségével, ilyenkor hangzott el a híres: "Shake it, baby!" beszólás is.

Miután a Doom megjelent GBA-ra, várható volt, hogy a legnagyobb konkurense is előbb-utóbb portálva lesz a gépre. Ezt a feladatot az ausztrál Torus Games vállalta el. A port kicsit alulmúlta az elvárásaimat, arra számítottam, hogy ahogy a Doom esetében, itt is az eredeti pályákkal és a teljes eredeti gameplay-jel találkozhatunk majd, de úgy tűnik a Torus által fejlesztett Duke engine mindezt nem bírta el. A játék története ezért teljesen új lett (persze nem kell megijedni, az alapszitu nem változott, ebben is varacskos-disznók és egyéb űrlények próbálják elfoglalni a Földet, és csak egy legény billentheti hátsón őket, Duke cimboránk), ugyanígy a pályák is, nincsenek akkora nyílt terepek, mint az eredetiben, főleg épületekben bolyonghatunk, és a pályák is sokkal kisebbek és egyszerűbbek lettek. De nemcsak a világ komplexitása és kiterjedése csökkent, egyben Duke mozgáskultúrája is, a tereptárgyak többségét sem használhatjuk, persze azért pár dolog maradt, mint például a biztonsági kamerák kérdése. Szerencsére a textúrák és sprite-ok is maradtak a régiek, Duke beszólásaival és humorával egyetemben, így a gém nem vesztett az egykori játszhatóságából és hangulatából, szinte ugyanannyira szórakoztató. Technológiájában nagyjából egy szinten van a GBA-s Doom-mal, mínusz fényeffektek, viszont sokkal gyorsabb.

A Duke tehát nem adja vissza száz százalékban az eredeti PC-s játékot, de azért remekül sikerült, a gépen jelenleg a legjobb FPS. Azoknak, akik nem Duke rajongók, csak szeretik az FPS-eket viszont érdemes lesz még várniuk egy kicsit, ugyanis a Torus keményen fejleszti tovább ezt a motort, és a közeljövőben megjelenő The Recruit című FPS-ük a Duke-nál még többet fog tudni, még fejlettebb lesz.

Credo



COME GET SOME!

DUKE NUKEM ADVANCE

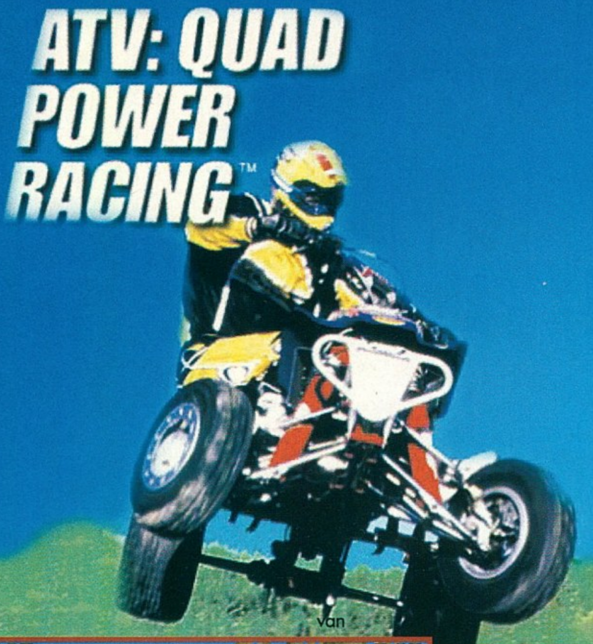
TAKE 2 INTERACTIVE

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ Duke humora, jó és gyors fps
✕ hiányoznak a jó öreg pc-s pályák

8.5 pont



ATV: Quad Power Racing

NÉGY KERÉKEN SZÉP AZ ÉLET



Az ATV Quad Power Racing-et már nagyon vártam, mivel programozóként figyelemmel kísérem a fejlesztők közötti 3D technológia harcot, és a mostanában megjelenő anyagok közül 3D engine tekintetében ez ígérkezett a legerősebbnek. (Bár meg kell említeni, hogy most a nem titokban dolgozó fejlesztők közül mindenképp a brit AGB Games és az olasz Raylight áll leginkább nyerésre a GBA-s 3D versenyben.) A játékot az ausztrál Tantalus Entertainment fejlesztette az Acclaim Entertainment-nek, érdemes megjegyezni, hogy a fő tervezőt John Szőkének hívják, így valószínűleg magyar származású.

Tehát a versenyjáték leginkább technológiában erős, a Tantalus saját fejlesztésű CRIS 3D engine-jét használja. Sok tekintetben hasonlít a korábban megjelent V-Rally 3-ra, mind pozitívumaiban, mind negatívumaiban. Ebben egy négy kerék meghajtású, motorszerű járgányt, egy ATV-t irányíthatunk. Az út teljesen textúrázott 3D-s, ahogy a V-Rally 3 esetében is, ráadásul ebben a játékban igazán kemény terepen próbálhatjuk ki magunkat, ami szinte végig hullámzik függőleges irányban le és fel. Az utat 2D sprite-ok szegélyezik, táblák, mérföldkövek, hasonlók, ennél kijjebb pedig az út mentén fut egy 3D-s függőleges fal, amin a textúra pályánként változik, hol kerítés, hol erdő. Mindezek mögött pedig a távolban egy 2D-s horizont feszül. Eddig minden technológiailag azonos a V-Rally 3-mal, azonban legfelül, a felső layer-ben ott van a maximum nyolc járgány is, amik itt teljesen 3D-sek, nem prerendereltek, mint a V-Rally 3-ban. Ráadásul nemcsak nyolc darab 3D-s ATV-t kezel a játék motorja, ezeken teljesen 3D-s emberek ülnek, akik szintén reagálnak a játék fizikájára, ha például teljes sebességgel nekimegyünk egy táblának, elrepülnek. A game ezen a ponton nyújt többet riválisánál, és talán az érezhetően is teljesen korrekt fizikájában. Kissé játéktermi beütés, hogy versenyzés közben különféle powerup-okat is gyűjtögethetünk, ilyen például a felkiáltójel, ami rövid ideig nagyon felgyorsít minket, a villám, ami hosszabb ideig kevésbé, a béka, amivel hatalmasakat ugrathatunk, és a fogaskerék, ami talán a kormányozhatóságunkat javítja. Érdekes még, hogy a legfőbb hiba is azonos a két játékban, ha az úttest fedi a távolabb levő járgányokat vagy a 2D-s tereptárgyakat (ami feltétel az ATV hepehupás pályáin szinte megállás nélkül teljesül), akkor azok állandóan átlátszanak az úton, holott valójában fedésben kellene lenniük.



Sajnos a programozói tudás magában mégsem elég, a V-Rally 3-ban igaz az autók csak előre renderelt sprite-ok, a látóhatár is közelebb van, mégis a textúrák sokkal szebbek, a pályák sokkal komplexebbek és poligongazdagabbak, és valahogy a játékélmény is szórakoztatóbb. Nem rossz játék az ATV, de a V-Rally 3 mellett mégiscsak másodhegedűs maradhat.

Credo

ATV: QUAD POWER RACING

ACCLAIM ENTERTAINMENT

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 Játékos
jelszavas mentés

✔ nagy programozói bravúr, kiváló fizika
× a v-rally 3 árnyékában marad sajnos, egyébként ütős lenne

7 pont



VIP



VIP, ez esetben annyit tesz, mint Vallery Irons Protection. Ez a címe annak a TV sorozatnak, ami még kis hazánk egyik kereskedelmi csatornáján is fut, és amiben korunk egyik legnagyobb szexbálványa, Pamela Anderson domborítja a szilikonmellét és a főszerepet, sőt nem utolsósorban ő a sorozat producere is. Valószínűleg miután távoznia kellett a leszállóágban levő Baywatch-ból, aminek a karrierjét köszönheti, és miután óriásit bukott a moziban a Barb Wire-rel, úgy döntött visszatér a 45 perces sorozatok világába, és kezébe veszi a sorsát, kreál saját magának egy sorozatot. Nos ez lett a VIP, amiről viszonylag keveset tudok, összesen két epizódot láttam évekkel ezelőtt németül, azt is csak fél szemmel. Mindenesetre amennyire le tudtam szűrni, a lényeg a következő: adott Pam, három viszonylag jó megjelenésű, de vele nem vetekedő másik nő és két kigyúrt férfi, természetesen ebben a szűk körben is kellő számban vannak mexikói, kínai és afrikai bevándorlók, hogy a kisebbségek és a nők is jól szórakozzanak. ők alkotnak egy magánnyomozó- és testőrcsapatot, az ügyeik bonyolultsága és humoruk kifinomultsága pedig valahol a Charlie Angyalai, az Acapulco Heat és a Knight Rider által határolt zónában van elveszve.

MELLESLEG MELLEK MELLÉKELVE



Tehát ebből készült ez a licencjáték, ami a sorozat szűk és Pam széles rajongótáborát célozza meg. Egyébként a Ubi Soft szinte minden létező gépre kiadta az anyagot, volt még külön GBC verzió is. Az bár kissé minimalista és összecsapott volt, azért többé-kevésbé bejött, mert több különféle régi stílusú játékot is tartalmazott más-más játékmotorral. Volt benne így egy klasszikus mászkálós gém, egy Spy Hunter szerű autós és egy 1943 szerű lövöldözős is. A GBA verzió természetesen grafikailag fejlettebb, de sajnos csak egy játékmotorral rendelkezik, az pedig szintén egy kissé túl alap, nem nyújt semmi extrát. Oldalra scrollozva haladhatunk (mindkét irányba és vissza is) Robocop stílusban, és az ablakokban és erkélyeken mászkáló ellenfeleket is leszedhetjük átlós lövésekkel. Az alacsonyabb erkélyekre fel is ugrálhatunk, a magasabbakra pedig létrán mászhatunk fel. Néhány helyen beugorhatunk egy hátsóbb síkba, a kerítés mögé, plusz sok ajtón bemehetünk az épületekbe is. Sajnos ebben ki is merül a játék teljesen, gyűjthetünk még energiát, életet, továbbhaladáshoz szükséges kulcstárgyakat, továbbá lufikat, napszemüvegeket és naptárakat. Ahogy a történetben haladunk előre, mindig más és más karaktert irányíthatunk, természetesen az esetek többségében mégis Vallery-t fogjuk kontrollálni. Fegyvereket és egyebeket sajnos nem lehet fejleszteni, és a karaktereknek sincs speckójuk, itt érződik igazán, hogy bár az ilyen oldskool játékmenetből és gagyi licencből is lehetne csúcs játékot csinálni, ez kissé össze lett csapva.

Credo

VIP

UBI SOFT

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
jelszavas mentés

✔ bimbóhumor
× ötletszegénység, szörnyű zene

5 pont





Megdöbbentő, hogy mennyi játék jelenik meg mostanság GBA-ra. Egy erős éve van még csak a piacon a platform, és már egészen biztosan túl járunk az ötszázon a kiadott játékok számát tekintve. A változatosságra sem nagyon lehet panasz: a nagy tömegben érkező ugrálós/verekedős/versenyzős anyagok között néha olyan eredeti, handheld gépeken ezelőtt nem nagyon fellelhető játékok bújnak meg, mint például a Broken Sword, a nagyszerű Golden Sun, vagy most éppen a Tactics Ogre: The Knight of Lodis. Igen, a méltán népszerű Ogre Battle-széria végre betette a lábát GBA-ra, még ha csak egy Gaiden (side story, a fő OB történettől független, magában játszható fejezet) erejéig is. A hagyományos Ogre Battle játékok és a Tatics Ogre közti különbségek felsorolását most engedelmetekkel mellőzöm. Egyrészt kevés hely, másrészt meg minket most leginkább a Tactics érdekel, nem az előzmények.

IRÁNY A HÁBORÚ!

A Tactics Ogre egy hagyományos, körökre osztott stratégiai RPG. Mindenki ismeri a stílust, ugye? Nem? Jó, akkor mondok pár hasonló játékot, biztos beugrik a dolog: Final Fantasy Tactics, Hoshigami, Sayuki: Journey West, csak hogy az utóbbi idő (Playstationös) klasszikusait említsem. Itt is csapatot irányítasz, mint egy hagyományos RPG-ben (esetünkben a csapat maximum nyolc főből állhat), de a hangsúly kevésbé a tápoláson (na jó, azért az is van bőven), mint a harcok megvívásán van. A harc körökre osztott, és leginkább a sakkra emlékeztet. Meghatározott "mozgástere" van mindegyik karakternek (lényegében egy mozgáspontos rendszer húzódik meg a háttérben, még ha nem is írja ki egyértelműen a játék), egy körben a jelzett területre léphet, itt hajthat végre akciókat, vagy szintén meghatározott távolságra lőhet (feltételezve, hogy valami távolsági fegyverrel óhajt támadni). Emberkéinket különféle osztályokba sorolhatjuk be (jó sok van, például Soldier, Knight, Amazon, Cleric...) a különböző osztályok különféle tulajdonságokkal rendelkeznek (ez is elég egyértelmű, a Soldier harcban jó, az Archer nyilaz, a Cleric gyógyít, és így tovább), és a történet során még változtathatunk is rajtuk (azaz cserélgethetjük őket, mint például a Final Fantasy ötödik epizódjában). Hőseink a harcban XP-t gyűjtenek, szintlépés van, a szintek lépegetése során az alaptulajdonságainkat (három darab: strengh, intelligence, agility) fejleszthetjük, ezekből határozódik meg egyébként a HP-nk, és a varázslatok elsütéséhez szükséges MP-nk nagysága is. Ennek megfelelően a csatában alapvetően három dolgot csinálhatunk: egyrészt üthetünk (ha szemből, vagy oldalról támadjuk meg az ellenfelet, akkor a visszacsap, ugyanez hátulról kivitelezve nem eredményez ellentámadást) varázsolhatunk (a megfelelő tudású karakterekkel), vagy valamilyen speciális mozgást használhatunk (ez is karakterfüggő). A csata sikerét igen sok minden befolyásolhatja, lássuk a főbb tudnivalókat! A terep számít, nagyon jól lehet vele taktikázni. Nem mindegy, hogy a távolsági támadásokkal bíró karakterek hol állnak: magaslatokról támadva sokkal hatékonyabban lehet irtani az ellent, mint a völgyekből felfelé lövöldözve. Apropó, terep: az időjárás is jelentős szerepet játszhat a küzdelemben: hó hatására jegessé válik talaj, vízparton küzdve pedig megemelkedik a vízszint – feltéve ha esik. Döntő stratégiai jelentősége mondjuk nem nagyon van a dolognak, de aranyos húzás a fejlesztők részéről, emeli a hangulatot jócskán. Visszatérve a csatákra: karaktereink támadásainak hatékonyságát jelentősen megnövelheti az, ha a hozzájuk rendelt element-jellemző megfelelő viszonyban van az éppen ütni kívánt ellen hasonló jellemzőjével. Érthetőbben: minden karakternek van egy elementje (3*2, egymást ütő element) ha ez ellentétes a támadott féllel, akkor jó nekünk, mert nagy a sebzés. Ha a másik oldalról történik a dolog, akkor viszont rossz nekünk, mert mi sebződünk nagyobbat. Magyarán szólva azonos elementre gyengébben, ellentétesre erősebben támadunk – nagyon hasonló a rendszer a Chrono Cross "színezős" szisztémájához. Számít még természetesen a fegyverünk minősége is – mindegyik karakter jobban ért valamilyen fegyvertípushoz, de erről érdekes mód nem nagyon szórja az infót a játék, nekünk kell majd kitapasztalnunk, hogy kinek mi illik legjobban a kezébe. Ha nem ütlegelünk, akkor varázsolunk (a mágus komákat, mint mindenhol, itt is érdemes a háttérben tartani, mert gyorsan halnak) ez a fentebb már emlegettet MP-t szivornyázza. Megfelelő szinten idézni is tudunk, fontos, hogy olyan helyre lőjük, ahol ellenfél van, mert különben ellenünk fordulhat a megidézett dög.

A TAKTIKAI RPG-K KRÉMJE



SZTORI ÉS SIRÁMOK

Az Tatics Ogre sztorilájnja – noha nem tartozik szorosan az Ogre-saga történetvonalába - erősen emlékeztet az eddigi OB játékokban megszokottakhoz. A szokásos kardos-varázslós-sárkányos fantasy világban kell nyomulnunk, ahol a nagyongonosz Empire of Holy Lodis hódítgatja világot, látszólag vallási okokból (persze megvannak a randa kis hátsó szándékok, de ez a játék során majd úgyis kiderül). A hadjárat során a hódítók figyelmének középpontjába kerül egy rejtélyes sziget, az Ovis. Itt Ovison fog játszódni a történet jelentős része, te pedig Alphonse (az Order of Sacred Flame of Felis tagja) szerepét fogod átvenni, hogy kicsiny csapatoddal karöltve egyrészt fényt deríts a sziget titkára, másrészt meg jól eltángáld a hatalomra éhes Birodalmiakat. A sztori egyébként kellemes, de szerénytelen véleményem szerint nem olyan hangulatos és izgalmas, mint például a Sayuki, az (talán a keleti mitológiát erősen használó témája miatt) valahogy jobban le tudott kötni. A történéseket javarészt a csaták közti beszélgetésekből tudjuk meg (a játékmenet a műfaj jellemzőinek megfelelően elég lineáris, a csata-nagytérkép-újabb helyszín-csata-nagytérkép felépítést követi). A térképen szerelhetjük fel embereink mindenféle földi jóval, itt állíthatjuk be a használt fegyvereket és varázslatokat, valamint a csapatot ketté osztva gyakorló csatákat is vívhatunk. A legtöbb időt a Story Mode kipörgetésével fogjuk eltölteni, a történet során unlockolható Quest Mode pedig bonusz – egyedi csaták, jó nehezek, de nagyon jó cuccokat lehet bennük összeszedni.

Van multiplayer is (két játékos számára) ez szintén jópofa, összeereszthetjük a szomszéd Pistike csapatát a sajátunkkal. Az Tactics Ogre grafikája az SNES-es időket idézi, nem túl szép, nem túl randa, a célnak nagyjából megfelel. Magár a játékmenetet sok kritika nem érheti, a hangokat/zenéket azonban ige, a hangok nagyon hamar unalmassá vállnak, és gyakran ismétlődnek, a zenék szintén, ráadásul ezek elég jellegtelen, az FFT vagy a Sayuki nagyszerű muzsikái után ennél jóval többet vártam az OT-től.

Érdemes beszerezni az Tactics Ogrét? A válasz igen, persze csak akkor, ha nem idegenkedsz a stílustól. A játék nem túl nehéz, a rendszer is átlátható viszonylag gyorsan, nincsen túlbonyolítva. Én nagyon jól elvoltam vele, szerintem ti is csípni fogjátok.

Így, a végén még belekiabálok a nagyvilágba: "Hahó, Square, Final Fantasy Tatics Advance-ot akarunk!"

Liquid
liquid@576.hu





TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS

ATLUS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ jól kidolgozott taktikai RPG
× a hangulata nem az igazi

7.5 pont

Csevegő

Na szevasztok! A Martin ismét a kezeim közé engedte a Csevegőt, mondván, hogy kiveszőben belőle a humor. (Ja, hogy nekem olyanom is van?) Nem kérdezem meg, hogy kinek hogyan telt a nyara, mert egyrészt nem érdekel,másrészt aki nem bírja ki, az úgyis megírja! Nézzük, mit gépelt be a "KisKapás"! Csipi

Helló MARTIN és 576 Konzol TEAM! Ez a 51. Konzol elég gyengécske lett. **(Mi vaaan? Jól vagy? – Csipi)** Na nem a Tisztelt tesztelők írása miatt, azzal semmi hiba, hanem a GAME-k felhozatala. **(Na azért! – Csipi)** Nem volt kimagasló szoft, csak a PS2 MEDAL OF HONOR és a GBA BLENDER BROS amiről bővebben írhattatok volna. Az E3 CSAJOK oldal király lett és a E3 beszámoló is. A HÍREK nagyon bizalomgerjesztő csak ne menjen a játszhatóság rovására. Mármint nagyon szépek de játszhatók-is? A STAR WARS történelmi áttekintő frappáns húzás volt, (nekem nagyon tetszett) lehetne a MORTAL KOMBAT-ról és más sikeres sorozatról is. **(Lesz! – Csipi)** A SNES, MD, N64 RETRO rovatot remélem folytatjátok ugye? **(Ugyan minek? Vicceltem, folytatjuk – Csipi)** Erről jut eszembe, meg írhatnád MARTIN a CONKER´S BAD FUR DAY végig játszás fojtatását. Létszi írd meg. Előre köszike! **(Amint szerez a Martin egy Conkert befejezem – Csipi)** Volna itt néhány gondolatom a PS 2, NGC és XBOX-ról.

NO.1. PS2 – Szerintem ez mellet voksol a többség. Múltjára való tekintettel IGÉNYES játékok lesznek rá (mint elődjére) sok egyedi gémmell. Pl.: Final Fantasy, Wild Arms) A játékok többségére odafigyeltek az alkotók, (kedvencem a SQUARESOFT) hogy minden kritériumnak (Grafika, játszhatóság, stb.) meg feleljen és valószínű, hogy a jövőben is így lesz. ÁMEN! **(Igényes játékok? He-he, ez jó poén volt! A több ezres felhozatalból, kb. 50 cím az, ami valóban igényes volt, az egy dolog, hogy te RPG fan vagy – Csipi)**

NO.2. NGC – A Nintendo mindig is közel ált hozzám de objektív meglátásom szerint max. a 2. helyig jut. Azért csak a 2.-ig mert túlzottan gyerekcentrikus. Ezért csak a gyereklelkű tábor vagy a Nintendofanok választják. Ha a Nintendo is hasonlóan gondolkodna mint a SONY akkor sokra vihetné még és NO.1. lehetne. Lehet, hogy a GBA tartja majd életben mint anno. SNES-t a GB? Majd elválik de remélem nem úgy lesz. **(Jaj de kis okos vagy. Az NGC-t nem a magyar piacra szánták, ahogy egyik konzolt sem, itt nálunk az lesz sikeres, ami jobban másolható, de azt ne hidd, hogy ez eleve nincs elrendelve. Szerinted miért pont akkor jött ki az új Titan chip PS2-re, amikor másolhatóvá vált az X is? Apukám ki van ez találva, DE a Nintendo mindig is híres volt arról, hogy sosem készítettek feltörhető gépeket. Nálunk az lesz a legsikeresebb gép, amelyik olcsóbb és másolható. Ez most jelen pillanatban a PS2. Ettől függetlenül, egyre igénytelenebb játékok jelennek meg rá. Pont olyan lesz, mint az egyes gép. És hogy a NGC túl gyerekes lenne? Akkor vedd csak a PS2-es tucatjátékokat, amik ANNYIRA FELNŐTTESEK és KOMOLYAK. Csipi)**

NO.3. XBOX – Nagyon valószínű, hogy a 3. helyen végzi. És, hogy miért? PC Klónról lévén szó, sok PC-s átirat érkezik majd rá és sok átirat más konzolról ami nagy sikert aratott. Remélhetőleg lesz saját project is de szerintem nem túl sok. Remélem tévedek de új konzolról lévén szó, adok neki egy évet majd akkor eldől, hogy mit tud az X. Ha tévedek akkor a NGC helyet cserél az XBOX-al. **(A Luxor számokat nem vágod? Csak mert a húgom szokott játszani – Csipi)**

Levelem zárom a szokásossal. Az újság dizájnos, áttekinthető, és az ára is reális (bár én előfizető vagyok úgy, hogy nagyon rendben van). Hiányolom az árlistát. Nem lehetne visszarakni? Létszi MARTIN a KONZOLOK CSÁSZÁRA **(Császára? Ja persze, mindig megy trónolni is, hóna alá csapva egy Konzolt – Csipi)** iktass bele az újságba a Csevegőbe és oszd meg gondolataid a PS2., NGC, XBOX harccal kapcsolatban. Agócs "Terminator" László Jászladány. 2002. Június. 30. 23:45.

Helló 576 Konzol. Már a múlt hónapban is írtam nektek levelet, de sajnos nem válaszoltatok a kérdéseimre. Ezt tegyétek meg ha lehetséges, mert nagyon fontos lenne számomra. Előre is köszi. Első kérdésem a Final Fantasy X-el kapcsolatban. Azt írtátok a tesztben hogy ahhoz hogy megszerezzük Anima aeont, mind a hat templomban meg kell szerezni a Destruction Sphere-t, csak az a baj, hogy ezekre a helyekre nem lehet visszamenni, mert a saját Aeonunk egy másik változata vár ránk, amik rögtön végeznek velünk. Bár már öt Sphere meg van de egy sehogy se sikerül. Egyszerűen nem lehet bemenni a Cloister of Trialsokba. Ha tudjátok a választ kérlek titeket segítsetek. **(Apám fogalmam sincs miről beszélsz, de lefogadom, hogy elsöre megcsinálnám – Csipi)** A másik kérdésem. Mikor jelenik meg a Resident Evil első felújított változata GameCubera. **(Egyelőre csak japán verzió van belőle, de ami késik sosem múlik – Csipi)** Állítólag már az USÁban már megjelent. Erről még nem adtatok semmi hírt, vagy csak nagyon kevés információt. A GameCubeot csak ez miatt vettem, de nagyon jó, hogy beruháztam rá. Azoknak szeretném üzenni, akik azt mondják hogy GameCubra csak dedós Gamek készülnek, lehet hogy igazuk van, de próbálják ki a Pikmint vagy a Luigi's Mansiont. Rettentő jó szórakozás, már nagyon rég éreztem ilyet. Ezek tényleg játékok, amik kihagyhatatlanok. **(Ezzel teljes mértékben egyetértek, de ezt most hiába akarod bemagyarázni a pixelhegyekhez szokott generációnak – Csipi)** A GC remélem nem veszik el a süllyesztőben, én nagyon szurkolok neki. Előre is köszi a segítséget és a válaszokat. További jó munkát kívánok. Az újság nagyon szuper, tényleg ti vagytok a legjobbak. Na eleget nyaliztam, Sziasztok. Kőszegi András, Isaszeg

Üdv Martin! Én egy őrült konzolrajongó vagyok immáron lassan 14 éve. Vettem is az újságot mintha kötelező lett volna. Ez dicsérjen titeket. Nem is olyan rég taliztunk a szerkesztőségben, én vagyok az az Onimusás srác. Azért ragadtam tollat mert kedveskednék egy kis nyalánksággal a Csipinek **(Fúj te kis perverz, esetleg te voltál az aki SNES gépkönyveket küldött? – Csipi)** és gondoltam firkantok mellé valami baromságot had örüljetek. Apropó. Hogy ízlett az a leírás az Onimusáról? Tudom, egy kicsit kezdetleges. **(Alakul – Csipi)** Ne kímélj imádom a kritikákat. Ebből tanul az ember Most jöttem a Balcsiról, alig vártam hogy hazaérjek és nyomkodjam a gombokat. Van új 6 progim, többek között a Final X és azt sem tudom melyikhez nyúljak Vagy talán magamhoz? **(Mindjárt rosszul leszek! – Csipi)** Gyorsan marok még egy keveset aztán irány Svájc. Majd gondolok rátok. A Gran Turismo Concept-től többet vártam. Inkább megyek a Krecc Zsoltal egy kanyart ha a száguldás élményére vágyom. A grafja zsír, de valahogy kevésnek tűnik nekem ennyi pénzért. Na jó nem húzom le a dolgokat, mert még valakit megbántok és beindul a 3. világháború. A Csipinek meg üzenem, hogy ne legyen elkenődve amiért csak ennyi SNES-es dolgok küldtem, mert nekem volt vagy 100 progim és emlékszem, hogy valahová elrejtettem őket csak most hirtelen nyomuk veszett. **(Na akkor a nyúlkálás helyett startolj rá erre a témára – Csipi)** Mint az ATARIm-nak amit a muterom kivágott mint macskát ..arni. Na jó nem untatlak titeket tovább minden jót. Üdvözlettel: Laki Tamás alias: Toyotomi

Helló Martin! Már régóta tervezzük, hogy levelet írunk nektek, most végre rászántuk magunkat. Több kérdésünk is lenne. Az első kérdés Veres Mikihez szól: hogyan sikerült átvinned a Sonic Adventure 1-ben Sonic snowboard-os pályáját? **(Talán ő eredeti verzióval játszott! De az se biztos hogy lenyomta, lehet hogy csak kamukázott – Csipi)** Nekünk mindig lefagyott, a többi karakternél is. Az SA2-nél ha két órát játszunk a Dreamcast-el újra kezdi a játékot. Ez miért van? Mi az értelme a Chao-k gondozásának? Csinálnak-e majd az SA-ból rajzfilmet és kiadják-e Magyarországon? **(Ja, a Csukás bábáskodik majd felette – Csipi)** Tudsz-e valamit a Sonic harmadik részéről? V. évfolyam 7-8. számában írtatok az SA2-ről és a Crazy Taxi 2-ről. Az utóbbi játék mindenből kiválót kapott, a Sonic miért nem? Szerintünk a zenéje sokkal jobb mint a Crazy Taxi 2-nek. **(Ez csak azért van mert a CT2-őt a Bojtos tesztelte, az meg köztudott, hogy ő meg egy abszolút laikus ebben a konzoljátékosdi dologban, ezért szerinte a CT2 egy tökéletes játék, nálam körülbelül 6 pont. De hát mostanában már bárkit felvesz a Martin a Konzolhoz, csak gépe legyen – Csipi)** Ha esetleg van, mutassatok be egy lovas játékot az újságban. Köszi, hogy elolvastátok a levelet, bocsi a sok kérdés miatt, reméljük betesztek a Csevegőbe. Üdvözlettel: Szádvári Dóra, Szádvári Anett, Dóczi Dóra Pécelről. U.I.: Ti vagytok a legjobb újság!!! **(Figyu lányok, nekem asszem van egy eredeti SA2-öm, de ha nincs az se baj, mert egyéb dolgaim sem szoktak lefagyni, nincs kedvetek valamelyik nap átugrani hozzám? – Csipi)**



Helló 576 - MASTER team. **(És MASTER Csipi – Csipi)** Kezdjük azzal, hogy tényleg bírom a búrátokat mert f*sza gyerekek vagytok. 2. éve veszem az újságotokat és csak 1-2 cikk nem tetszett. Szerintem a legjobbak a böjtös Gabi és a MARTIN tesztjei **(Eszednél vagy? – Csipi)**. Amiért tollat ragadtam: az PS3-nál olyasmit olvastam, hogy "Nem rendelkezik meghajtóval. S ha nincs akkor adathordozó sincs. A játék optikai dróton jön....". Ez azt jelenti hogy nem lehet vele internet nélkül játszani vagy nem kell hozzá CD??? **(Pontosan ezt jelenti! – Csipi)** Az az igazság, hogy félek ettől az online dologtól mert nem vagyok milliomos (bazzé). **(Nem tudsz majd másolt CD-t szerezni hozzá, mi? – Csipi)** Karácsonyra kapok PS-2-öt. Most- DC-m van (bazzeg), Szerintetek nem lesz késő? **(Még időben vagy! – Csipi)** Na ennyi fért bele mára jók legyetek, és sok sikert a továbbiakban. UI: légyszi tegyetek be a Csevibe. Ienciv "RONIN" János (17) Tápióbicske

Hello 576 Konzol! Azt írtátok, hogy ha valaki elakad egy játékban a tesztelőhöz forduljon, ezért ezt a levelet Veres Mikinek írom. Elakadtam a Final Fantasy VIII-ban. Amikor az 1-es CD végén Deling Cityben vagyok az őr azt mondja, hogy menjek a város északnyugati felébe a Tomb of the Unknow Kinghez, de nem találom. Hol van pontosan? Legalább az egyik cikkedben válaszolj. Köszi. UI.: PS2 RULEZ!!! Furios, Budapest

(A hely, amit keresel, a város közelében van, egy félszigeten. A világtérképen egy kis sziklába vájt bejárat jelzi. Kicsit kell ugyan sétálni, de nem tévesztheted el! Mivel gyakran megtámadnak, azt javaslom, kapcsold ki a harcot. Kapás Gábor)

Hello 576 Konzol! Azért írok ismét mert lenne pár kérdésem:

1. Az Amped mikor jelenik meg Xboxra? **(Már ezer éve megjött – Csipi)**
2. Az FFXI csak online lesz játszható? **(Azt mondják! – Csipi)**
3. A Virtua Fighter 4 jobb mint a Tekken Tag? **(Jobb – Csipi)**
4. Az 576 KByte-ban olvastam, hogy lesz GTA 4 – igaz ez? **(Az – Csipi)**
5. Az Adam a Viasat3-as műsor miatt hagyta ott a Konzolt? **(Nem, az Adam lelépett, egy hónappal azután, hogy átvette a KByte főszerkesztői székét – ami amúgy szerintem egy igen elhibázott lépés volt már önmagában is, már mint a kinevezése –, hiába, már csak mi ketten vagyunk itt a Veres Mikivel a régi gárdából – Csipi)**

Végül Böjtös Gábornak üzennék valamit.

A GTA 3-ban úgyis fel lehet tölteni az energiánkat, hogy egy kocsival odagurulunk egy k*rvához, aki egy idő múlva beszáll mellénk. Aztán elhajtunk egy olyan helyre ahol nincs sok ember és ott nyélbe



is ütik a dolgot. Az energiánk felmegy a maximumra. Ezután ha nem akarunk a hiányos öltözetű néninek akkor le is üthetjük. **(Ja a Bojtosnak az egyik haverom is üzent valamit: nagyjából annyi lenne a lényege, hogy feszüljön neki még egyszer a Stuntmannek, és próbálja meg végigjátszani rendesen, mert mintha az utolsó pálya kimaradt volna a leírásból – Csipi)** Hát ennyi lenne mára. Bocsesz, hogy tollal írtam a levelet de én azt a sz*ros 486-ost be nem kapcsolom, maradok a PS2-nél. U.I.: Megkérhetlek titeket, hogy mind aláírjátok nekem a mellékelt lapot? Előre is kösz: Csender Dezső Gizmo Thunder Sonyboy Spidey Hiz ilevön jérz old Nézzétek meg a Pókembert! Nagyon állat! Főleg Mary Jane! **(Áá, ne örülj meg, szinte mindegyik nőnek van két dudája, csak az nem mindig elég, kellene hozzá egy normális fej is! – Csipi)**

Cső 576 Konzol! A 2002. júniusi szám Csevijében olvastam, hogy sokan el akarják adni a PS2-őt! **(Jól teszik – Csipi)** Kérdezem tőlük hogy miért? Azért hogy vegyenek egy sz*r Xbox-ot vagy egy p*cs GC-ot! A Gamestar-ba olvastam hogy az Xbox gyártását abbahadják Magyarországon. Ezt ti tudtátok? Meg a mostani Konzoba benne van hogy az Xbox-nak nagyok a veszteségei. En karácsonyra kaptam egy PS2-őt, és meg vagyok vele elégedve. Tehát az Xbox sz*r. Némelyik játék ködös és szaggat a játékmenet. A GC-ot meg gyerekeknek találták ki és nem felnőtteknek. És azért, mert a GC-on sok márió van, és ezt a gyerekek szeretik és nem a felnőttek. Jó ott a Resi, az az egy jó játék van GC-on. Én tökéletesen egyetértek a Baranyai Danival, a PS2 fogja a pálmát elvinni. **(Na a két kisokostojás egymásra talált, gratulálok! Fogjátok már fel, hogy a GC és az X ugyanolyan jó gép! – Csipi)** Az egyik haverom eladta a PS2-őt, mert Xbox-ot akart venni. De mikor meglátta az E3 bemutatókat PS2-n, vissza vette a PS2-t. És nem bánta meg! Utoljára egy kérdés. Melyik játékot vegyem meg szerintetek, a Headhunter-t vagy a Metal Gear Solid 2-t? **(Szerinted? MGS2-t, természetesen! – Csipi)** PS2 rulez! Csőváz Furious Budapestről.

Helló Martin! Attila vagyok. Tudod a nostradamusi képességekkel bíró gyerek. Azóta mióta megvettem az újságot, százszor olvasom el a válaszodat. Én is remélem hogy az első fog életbe lépni! Élj örökké Martin, mert ilyen stílusú ember nincs a Földön még egy!!! **(Adjunk érte hálát az Úrnak, hogy nincs még egy ilyen – Csipi)** Ui.: Mit csináltál a levelemmel? Remélem eltetted emlékbe!!! **(Hajjaj – Csipi)** Ui2.: Sorry a helyesírásért!!!!! Ui3.: Martin hány éves vagy? **(31 múlt – Csipi)**

Szasz 576 Konzol! Születésnapomra kapok egy PS2-t. Nagyon sok jó játék van rá. Marhára tetszik a Medal of Honor. Igaz, hogy csak számítógépen játszottam vele, de PS2-n se lehet rossz. Az Airblade van PS2-n? **(Van – Csipi)** Ha igen, légyszíves írjátok már bele a csevibe. Meg fog jelenni a Blair Witch valamelyik része PS2-re? **(Nem – Csipi)** Imádom a Tony Hawk 3-at. **(Mi is – Csipi)** Megtudnátok adni hozzá a cheat kódot? **(Legközelebb! – Csipi)** Nagyon jó volna. Egy utolsó kérdés. Mennyi volt a belépő az E3-ra? **(150 dolcsi körül – Csipi)** A legfontosabb, hogy ilyen jó legyen az újság. (f*sza) Üdvözlettel: Janosek Bálint, Békéscsaba

Helló 576 Konzol Team! Már 1 éve vagyok az előfizetőtők és azóta csak fejlődött az újság. Gondolok itt az oldalszám növelésére az új rovatokra. Régebben kértem a BFD leírásának a második részét. Arra már nincs szükségem mivel már lejátszottam + írtam egy sajátot. Martin! Miért mondtad a kiscsákónak, hogy a GC 60 ezer lesz szeptemberre, amikor már most 47-55 ezer! Na mindegy. Lenne néhány kérdésem. **(Mert akkor még valószínűleg annyi volt, te észlény – Csipi)**

1. Hogy kell a Crono Triggerben (PS) kimenni az End of Time-ból? **(Ki tudja? – Csipi)**

2. Mikór jelenik meg a Zelda és a Banjo-Threeie GC-re? **(Jövőre – Csipi)**

3. Ha már szóba kerültek a jövő konzoljai (XBOX 2, PS 3) a Nintendo nem jelentett be semmit? **(Még nem – Csipi)**

Szerintem a Nintendo gamek nem dedósok sokkal inkább hangulatosabbak mint a többi gép játékai. Mondjuk vannak kivételek Square játékai (Crono Trigger) meg Capcomtól a Resident sorozat (kivéve a 3-mat) Na ennyi lett volna a levél Nikházy Ákos (Conker) Budapest Ui.: Csinálhatnátok egy olyan rovatot amiben a kiegészítőket tesztelitek. Ui2.: Nekem nem küldesz ajándékot ha már így rád jött az ajándékosztás? (Game Cubem lesz arra küldj valamit.) **(Nem tudom mi van veletek kiskalózok, de nekem nagyon úgy tűnik, hogy aki egyszer is játszott a Conkerrel, az rögtön felvette a Conker álnevét – na akkor az most csak egy kaki játék lehet, igaz? – Csipi)**

Üdvözlök minden konzolost! Én Conker vagyok a jós. **(Mondom – Csipi)** Olvassátok el a jóslataimat. 10-15 év múlva az 512-bites korszakban az olyan grafika mint a BIO HASARD 4 Game Cuben siralmasnak fog számítani. A lehetőségek bővebbek lesznek köszönhetően a telepatius teknológiának és a virtuális valóságnak. Az 576 Konzol akkoriban már a világ legkeresettebb havilapja lesz. A lap víz, tűz és gyűrődés álló papírból lesz. A főszerkesztő ifj. Martin lesz. **(Hát vagy én – Csipi)** 576 oldalon keresztül lehet majd olvasni a PS4-ről az XBOX 3-ról és a Nintendo 512-ről. Akkoriban jelenik majd meg a FINAL FANTASI 20 és a BANJ 6-is. Ezek után 10-év múlva jönnek a Baljós Árnyak... de ez már egy másik történet. Most viszont megjóslom, hogy 1 hónap múlva válaszoltok ezekre a kérdésekre. A Banjo Tooi-ban hogy kell megszerezni az utolsó Cheata lapot Canary Mary-tól? **(Le kell nyomni a csillés versenyben másodszorra is, de elég kemény, én mondjuk bármikor meg tudnám csinálni – Csipi)** Jövőre kivisztek az E3-ra? **(Álmodban – Csipi)** Menyibe fog kerülni a RESIDENT 1 GC-re? Ezek azok a dolgok amiket nem tudok megjósolni. (Nem kaptam elég sugárzást Csernobilban) Ja és csak a Conker nevet tüntessétek fel. Légyszíí!!! Conker Budapest

Sziasztok! Az újság nagyszerű, szuper a sok ismertető és leírás. Az új Gamecube-os Resident Evil tesztje nagyszerű volt. A Final Fantasy X-szel kapcsolatban szeretnék tőletek kérdezni egy-két dolgot, ami szerintem több FF rajongót is érdekelhet. Először is leszögezném pár dolgot. A játékban minden aeonnak van egy dark (sötét) változata és ezeket nagyon nehéz legyőzni (Dark Anima-nak pl 8.000.000 HP-ja volt.) Viszont, ha legyőzök minden Dark Aeont, akkor egy videó-bejátszás keretében a Calm Lands környékén egy furcsa lény jelenik meg. Természetesen azonnal odamentem, hogy leverjem de sehol sem találtam. A kérdés a következő: Hogyan találhatom meg? Ki ez a szerzet? Meg lehet-e vele küzdeni? **(Ezt talán a Veres Miki tudná, ha itt lenne. Majd utánanézünk – Csipi)** Ezenkívül kérdeznék még valamit tőletek. Nagyon szeretem az Arcade Shooter stílusú játékokat, ilyen volt PSX-re a Strikers 1945 és Dreamcastra a Mars matrix. Jelenleg PS2-m van de nem találok rá ilyen játékokat. Ha van ilyen játék PS2-re kérlek titeket írjátok meg nekem a címét (lehet többet is). **(Psyvariar, Gradius 3-4, Silpheed – Csipi)** A válaszokért előre is hálás vagyok. Üdvözlettel: Szabó Gábor (GREVIER), Varbó

Hello 576 Konzol! Először is köszönök mindent. Mégpedig azért, mert ti vagytok azok, akik suli, vagy munka után, **(Vagy helyett – Csipi)** esetleg egy borongós napon mosolyt csaltok arcunkra. Mindent kösz. Más. Ma néztem meg a Penge 2-őt, (júli. 3.-án írom ezt a levelet) igaz feliratosan, de így is szuper. (Légyszi, erre a kérdésre az válaszoljon, aki már látta a filmet, nem akarok poéngyilkos lenni!) Szóval: Whistler hogy-hogy nem halt meg, hisz az első rész végén fejbe lőtte magát, nem? **(Na igen, Blade odaadta ugyan a fegyvert, de azt nem mutatták, hogy fejbe is lőtte volna magát, legalábbis sokan így magyarázzák a dolgot, de szerintem elég nagy gáz ez az egész – Csipi)** Megint más. A Spiderman: The Movie lesz PS-re? **(Nem – Csipi)** Jó lenne. Az is egy állat film. Lesz még valami ÜTŐS játék PS1-re? **(Itt most pontosan mire is gondolsz? Baseball-ra, krikettre? – Csipi)** Egyébként hőn szeretett Martinunk lassan "Krisztusi korba" ér!!! Egyébként Liquid tesztelőtöket nem nyírta ki egy bizonyos Snake? Vagy az más? **(Nem, a dolog pont fordítva sült el, mert amikor Snake meglátta Likit, egyszerűen halálra röhögte magát – Csipi)** U.i.: Légyszi tegyetek be a csevegő oldalaira Előre is köszönöm. Üdrv: Kocsis Krisztián

Szeptemberre ennyit! És most jöjjön a szokásos tarháló monológom, a Martin ugyanis a múlt hónapban egy kicsit szabadosan fogalmazott, szóval ami mindenképp kellene: N64 Transfer Pak doboz, 2 db Gameboy, 1db Gameboy Color doboz, Super Mario World Doboz + gépkönyv, FF7 amerikai gépkönyv, Donkey Kong 1-2 gépkönyv, N64 joy doboz, 2 db Playstation joy doboz, SCPH-7502-es gép doboza, ezenkívül vennék még eredeti Parasite Eve 1-et, Command and Conquer-t, olyan hibás Perfekt Dark-ot N64-re, amiben benne maradt a Gameboy-os fényképezőgépes opció, illetve érdekelnének még megvételre nagy játékleírás-könyvek, híresebb SNES játékok, mindenféle kábelek, csatlakozók, amik konzolokhoz valók. Ezenkívül jöhetnek még '78 és '96 között kiadott LEGO készletek, és mindenféle magyar és külföldi képregények. Akár készpénzért is megveszem őket, de valahogy majd mindenképp elbisszniszeljük őket. Na most, mióta az szerkesztőség kiköltözött a világ végére, havonta jó, ha egyszer bent vagyok, akkor is csak épp átrohanok (ezért nem is szoktam az email-ekre válaszolni), úgyhogy én most veszek egy mély levegőt, és leírom ide a címemet: Budapest, 1188, Bercsényi u. 100/C. Akinek van valami cucca, az ide adja fel postára, vagy akár át is jöhettek személyesen, elvileg minden nap 11-től délután 3-ig otthon vagyok. Persze ha üres kézzel jössz, akkor sem foglak elkergetni (csak a kutyákat engedem rád), amúgy jöhettek bármiért, egy sztárfotó és egy aláírás erejéig mindenkire rá fogok érni! Nem tetszik a stílusom, vagy épp fordítva? Gyere át megbeszéljük, küldhettek erre a címre is anyázó vagy ajnározó leveleket, a legjobbakat majd besuvasztom a Csevegő végébe. Találkozunk nálam, vagy egy hónap múlva. Hozzátok a cuccokat olcsóért, készítem a cash-t! Ja és még két üzenet:

1 – Árvai "szerencsétlen" Gergőnek, KÖSZ MINDENT, és sosem csalok a Mario Kartban, ekkora köztünk a tudáskülönbség, de egyszer majd te is felnősz!

2 – Tamásnak, aki az SNES Mortal gépkönyvet küldte, KÖSZI!

Csipi M Lee

(A szerkesztőség legénysége szeretné teljes mértékben elhatárolni magát Csipi M Lee Csevegőben elkövetett ámokfutásától. Ezek a válaszok kizárólag az ő véleményét tükrözik, nekünk ezekhez semmi közünk sincs, sőt, több esetben kifejezetten nem értünk velük egyet! Martin ;-)

anime

PERFECT BLUE (1997)

Színes, japáni rajzfilm, játékidő: 83 perc
A forgatókönyvet Takeuchi Yoshikazu novellája alapján Murai Sadayuki írta
Rendezte: Kon Satoshi
Produkció: Rex Entertainment / Madhouse / Oniro

Történet: Váratlan meglepetésként Kirigoe Mima, a CHAM nevezetű, archetipikus J-Pop formáció egyik bálványa a koncert után bejelenti – két és fél év után felhagy az énekléssel, és a jövőben inkább a színésznői pálya felé fordítja személyes fókuszát. A háta mögött felsorakozó, két fős, félig lelkes menedzsergárda azonban nem számol azzal, hogy a siker felé vezető út több, mint rögös. Csalódott az otaku (otaku = mindenre elszánt rajongó) hadsereg is, különösképp Uchida, a lány első számú őrültje. Mima sikerrel startol a "Double Blind" c. televíziós szappanoperában, melynek tematikája a rejtélyek és gyilkosságok körül pörög, s melyben kulcsjelenete a rajta elkövetett nemi erőszak életszagú átélésére épül. A forgatás körül azonban megszaporodnak a furcsa balesetek, Mima magánélete hátborzongató részletességgel tárgyalva feltűnik egy internetes rajongói oldalon, őt magát pedig paranoid képzetek és hallucinációk kezdik gyötörni, annyira beleéli magát a szerepébe, mely – nos, egy paranoid képzetek és hallucinációk gyötörte lány szerepe…



Megvalósítás: Ami elsőként feltűnhet, az a mozi bámulatos munkabrigádja. Kon Satoshi neve a Memories kapcsán köszön vissza, a tanácsadóját, Otomo Katsuhiro-t a múlt havi Akira bemutató után úgy véljük, nem kell különösebben bemutatni. Neves producerek a háttérben (Maruyasa Masao – X, Inoue Hiroaki – Tenchi Muyo!); legendás, JUMP magazinból vászonra ugrott karaktertervező (Hisashi Eguchi – Spriggan) az előtérben. Klassz japáni seiyuu hölgykoszorú a főbb szerepekben – Mima hangja Iwao Junko (Mayuka – Tenchi Muyo: Manatsu no Eve, Key – Key the Metal Idol, Tomoyo – Card Captor Sakura), aki itt is bizonyítja, MENNYIRE NAGYON tud dalolni (R. úr a mai napig hajtja a Key no Lullaby "Not for Sale" single-t), ahogy tette ezt annak idején a Betterman-ban is. Itt a "komoly" hangját hozza, adieu Key, ahoy Fudo Jun (Devilman Lady). Rumi szerepében a veterán – de semmiképp sem idős ;) – Matsumoto Rica (Ayaka – Yugen Kaisha, Satoshi – Poketto Monsutaa, akarom mondani… ööö, Pokémon ;o).

Kon rendezése magával ragadó – számos, korábban csak "live-action" filmekben látott technikát importált az animáció világába, amitől a Perfect Blue maximálisan valóságosnak hat – minden a helyén, mindennek szerepe van.

DVD: Éles kép, vibráns színek, gyönyörű feketék. 1.85:1, mozi-aspektus, ergo nem anamorf – "letterboxed". Kár. Örvendetes azonban, hogy a japáni hangsáv megőrizte 5.1-es mivoltát, bár ez ennél a filmnél nem hordoz jelentőséget – a mozi elsosorban a párbeszédeivel kommunikál, nem a hangeffektusaival. Ritkán, elvétve belebotlunk egy-egy mélynyomó-szaggató szegmensbe, ilyenkor a hang természetes és tökéletes..Az extrákba – ami az amerikai, OLCSÓBB lemezt illeti – valósággal úszhatunk: beszélgetés a rendezővel, beszélgetés Iwao Junko-val, az amerikai szinkronszínészekkel; CHAMP "koncert-felvétel" japánul és a bevezető dal angolul; előzetesek, galléria, DVD-ROM tartalom képekkel, képernyővédővel + a szokásos Manga Entertainment reklámözön.

Lényeg: A Perfect Blue halálosan komoly PSZICHO-THRILLER, így értelemszerűen nem való mindenkinek. A fiatalabbaknak erőszakos, felkavaró képi világa és valószínűtlenül bonyolult történetvezetése miatt egyáltalán nem javallott, az idősebb korosztály szintén vegyes érzelmekkel osztódik majd két táborra: azokra, akiknek tetszik és azokra, akiknek NEM. Egy dologban azonban mindenki megegyezik majd – a film tökéletesen illusztrálja, hogy a japanimáció nem csak óriásrobotokból, zsebszörnyekből és perverz csápokból áll, hanem képes felnőtt témákat felnőtt módon feldolgozni és bemutatni: hogy az anime, mint művészeti ág gyakorlatilag nem rendelkezik határokkal.

Hozzáférhető DVD kiadások:

PERFECT BLUE (R2 NTSC, 1998, kb. $69)
Hang: japáni (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: japáni
Extrák: Making of…, mozi-előzetes

PERFECT BLUE (R1 NTSC, 2000, kb. $30)
Hang: japáni (Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: mozi-előzetes, TV reklámok, fotógaléria, interjúk, "music video", DVD-ROM tartalom

irodalom

SZATHMÁRI SÁNDOR: KAZOHINIA

Magvető Könyvkiadó, 1980 (ötödik kiadás)

A politika olyan dolog, aminek nincs helye s keresnivalója a videojátékok világában (itt-ott próbálkozik; legutóbb pl. egy amerikai, ex-pankrátor szenátorjelölt próbálta magát interaktív szórakoztató szoftver alakjában eladni választóinak :), s a rovat tollforgatójának életében sem foglal el aktív pozíciót, bár baráti köre szentül vallja: politikán felül álló ember nincs, nem létezik. R. úr mégis a politikailag ABSZOLÚT ignoráns entitás képét próbálja felölteni – jobban izgatják a társadalomtudományok, a szociológia, s mindenekfelett: a filozófia. A Kazohinia EZEKHEZ kitűnő tápolási mód.

Mielőtt a Nyájas Olvasó elborzadva menekülne a gyors bemutatásra kerülő literatúra elől, biztosíthatjuk: ez NEM politikai mű. A Kazohinia kétség kívül a legjobb magyar gulliveriáda, s kétség kívül a világ egyik legjobb ilyen jellegű könyve. Swift zseniális Gulliverje a köztudatban sajnálatosan eltorzított, ifjúságnak megcsonkított, lebutított alkotásként él; holott eredeti, teljes alakjában kőkemény szatíra, csípős társadalomkritika. Szathmári pedig folytatja a hagyományt, folytatja a Gullivert – modern, kortárs Gullivert küldve Szép, Új Világba. Ami persze nem Szép, s nem is teljesen Új – de roppant mód érdekes, izgalmas. A hinek és behinek világa is; s az is, ahogy hősünk, az európai ember megéli azokat. A politika kizárólag olyan vonatkozásban említhető, hogy a Kazohinia vesszőfutása a XX. század egészén át a politika pofozógépeinek köszönhető: az első kiadást a fasizmus cenzúrázta, az általunk ismert ötödik kiadást Keresztury Dezső szocreál-színezésű utószava savanyítja.



Szathmári nem volt irodalmár és 1935-ben íródott műve érthetetlen módon a mai napig nélkülözi az elismerést, holott megérdemelné. Hasonló, mint Huxley "Szép Új Világa"; de KORÁBBAN és magyarul született. Szathmárié a dicsőség. Miénk a dicsőség. Karinthy – maga is a szatirikus irodalom nagy művelője – szerénytelenül annyit nyilatkozott a kézirat elolvasása után: minden hasonló munkáját odaadná a Kazohiniáért. Babits hasonlóan szuperlatívuszokra szűkítette szókincsét, ha erről a műről beszélt. Mi pedig, ha mindenhatóak lennénk, a Kazohiniát tennénk meg a múlt századi magyar irodalom legfontosabb munkájának. Morus Tamás tapsol: ez is kötelező olvasmány.

zene

LOREENA MCKENNITT: LIVE IN PARIS AND TORONTO (1999)

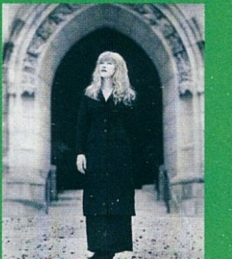
http://www.quinlanroad.com

Bokáig gázolva a rozsdabarna és aranysárga levelekben sárkányt eregetni, gesztenyét kergetni, divinális szórakozás. De rohamléptekkel eljő az este, s mi a gyorsan közelgő sötétség elől hazamenekülünk - egyenesen a meghittségbe, egyenesen az otthon hamisítatlan melegébe. Egy nagy üvegtálban teamécsesek úsznak, az ablakpárkányon csendesen kopog az eső, mi pedig egy jó könyvvel a kezünkben belehuppanunk a kényelmes kanapé kitárt ölébe – jöhet a gyengéd melankólia – jöhet McKennitt kisasszony.



Loreena 1957-ben, a manitobai Mordenben született (Kanada), gyermekkorában zongorázni, énekelni és táncolni tanult. Tanulmányait befejezve a torontói Stratfordba vitte a sors, ahol Diane Sward Rapaport könyvét elolvasva ("Hogyan rögzítsd, majd hogyan add el felvételeidet" címmel) megalapította saját lemezkiadóját, a Quinlan Road-ot. A siker 1989-ben köszöntötte, mikor Parallel Dreams c. albuma a független, apró terjesztői hálózaton át több, mint negyvenezer hallgatóra talált; három évvel később a Visit már 700.000 darab fölött fogy el Kanadában, s odaítélnek neki egy Juno-t ("kanadai Grammy") is. Muzsikája lágy, ultra-melodikus, intelligens megközelítésű, szövegei a klasszikus angolszász költészet felé kiterjedő vonzalmát tükrözik: fellelhető itt W.B. Yeats, Tennyson, Blake és Shakespeare is, mint "dalszövegíró". Zenei karrierje tragikus végéhez 1998-ban érkezik: vőlegénye vitorlázás közben a tengerbe fullad, Loreena pedig egyszer s mindenkorra – visszavonul. Ugyanebben az évben megjelenő, utolsó albuma, a Titkok Könyve már több, mint 4 millió lelkes hallgató otthonában csendül fel.

A kétlemezes "Live in Paris and Toronto" a legjobb belépő a hölgy intim zenei univerzumába: 97 és fél percnyi élő anyag, melyet a címben említett két helyszínen rögzítettek (valójában két torontói és egy párizsi koncertről van szó). Az első lemezen gyakorlatilag a Book of Secrets lelhető meg, azonos sorrendben, teljes egészében: de élőben, s élőbben, mint a stúdióalbumon. A második lemez pályafutásának végigkísérése, nosztalgia – vagy éppen a felfedezés öröme, függően attól, mikor érünk ide. De ideérni érdemes – ez olyan zene, amiben roppant kihívást jelent csalódni (R. úr pl. kénytelen volt immáron ÖTÖDIK alkalommal vásárolni magának egy Visit-et, mert folyamatosan elkönyörögték tőle ajándékba). Mert őszinte, mert elemi. S hogy milyen zenéről is van szó voltaképp? Nagy valószínűség szerint kanadai keltáról :). Sehová sem sorolható, s mindenhová. Ha valakinek kétsége lenne afelől, hogy az emberi lélek digitálisan kódolható, a hang ezen a kompakton garantáltan meggyőzi. Loreena az entellektüel ember Enya-ja; Tolkien féle Lúthien Tinúviel, személyesen.



Amivel angyalunk andalít (diszkográfia):

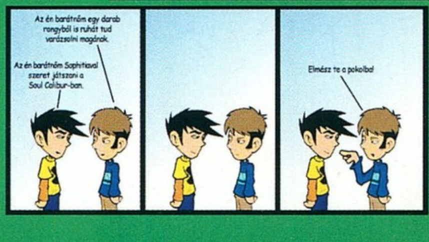
1985 - Elemental (Quinlan Road)
1989 - Parallel Dreams (Quinlan Road)
1992 - The Visit (Warner)
1994 - Bonny Swans
1994 - To Drive the Cold Winter Away (Quinlan Road)
1994 - The Mask and Mirror (Warner)
1995 - A Winter Garden (Quinlan Road)
1995 - Seeds of Love (Warner)
1997 - Book of Secrets (Warner)
1999 - Live in Paris and Toronto (Quinlan Road)

internet

PENNY ARCADE

http://www.penny-arcade.com

1998. november 18.-án jelent meg a Világháló végtelenjében első ízben a Filléres Játékterem – Mike Krahulik ("Gabe") és Jerry Holkins ("Tycho"), két alaposan elvetemült amerikai fiatalember képregénye (pontosabban: "comic strip-je"). Azóta rendületlenül, heti rendszerességgel ontják a videojáték-alapú képi humort, s írják tanulságos meglátásokkal és esszenciális hálószemekkel megterhelt naplójukat – bármikor látogatjuk is meg a helyet, mindig találhatunk valami hajmeresztőt (igen, tőlük származik a Csevegős "Ninja útmutató" felé mutató link is :o). Feleslegesen nem szaporítjuk tovább a szót, beszéljenek a képek (az EREDETI Penny Arcade természetesen angol nyelven kerül Hálóra).





reiker@eigo.co.jp


Project ZERO
EGY
SZELLEMEKKEL
TELI
HÁZBAN...
EGYEDÜL...
A Dead or Alive fejlesztőitől!
wanadoo
PAL
PlayStation 2
TECMO
mcm
DYNAMIC
SYSTEM
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.